by Hennady

08 215 2015
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

НОВЫЙ СОФТ APPLE
WWDC 2015

BATMAN: ARKHAM KNIGHT
ГЛАВНАЯ ИГРА ЭТОГО ЛЕТА

ТИМ ШЕЙФЕР
РАЗГОВОР О РУССКИХ ИГРАХ

ЛУЧШАЯ ПЛАТФОРМА
ПОЧЕМУ У ПК ВСЁ ХОРОШО

16+

54 СТРАНИЦЫ!

E3 2015
ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ ГОДУ

11 ТОПОВЫХ ВИДЕОКАРТ
ТЕСТИРУЕМ НОВЫЕ AMD RADEON

БУДУЩЕЕ ЖЕЛЕЗНОГО МИРА
COMPUTEX 2015

DEUS EX
MANKIND DIVIDED
ВСЁ О НОВОЙ ИГРЕ И ИСТОРИЯ СЕРИИ

20% СКИДКА
CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

9 771560 258026 15008
игроMedia

ИГРЫ В НОМЕРЕ

FALLOUT 4 | DISHONORED 2 | UNCHARTED 4 | NEED FOR SPEED
GEARS OF WAR 4 | HITMAN | DOOM | MIRROR'S EDGE: CATALYST
HALO 5 • RISE OF THE TOMB RAIDER • MASTER OF ORION • FIFA 16 • ANNO 2205
STAR WARS: BATTLEFRONT • HORIZON: ZERO DAWN • NO MAN'S SKY • KHOLAT

DECK HEROES

Великая Битва

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО КАРТЫ!

РЕКЛАМА

БОЛЕЕ 400 НАРИСОВАННЫХ ВРУЧНУЮ КАРТ

УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ PVE И PVP РЕЖИМЫ

СОЗДАЙ СВОЮ УНИКАЛЬНУЮ КОЛОДУ!

Бесплатно в App Store

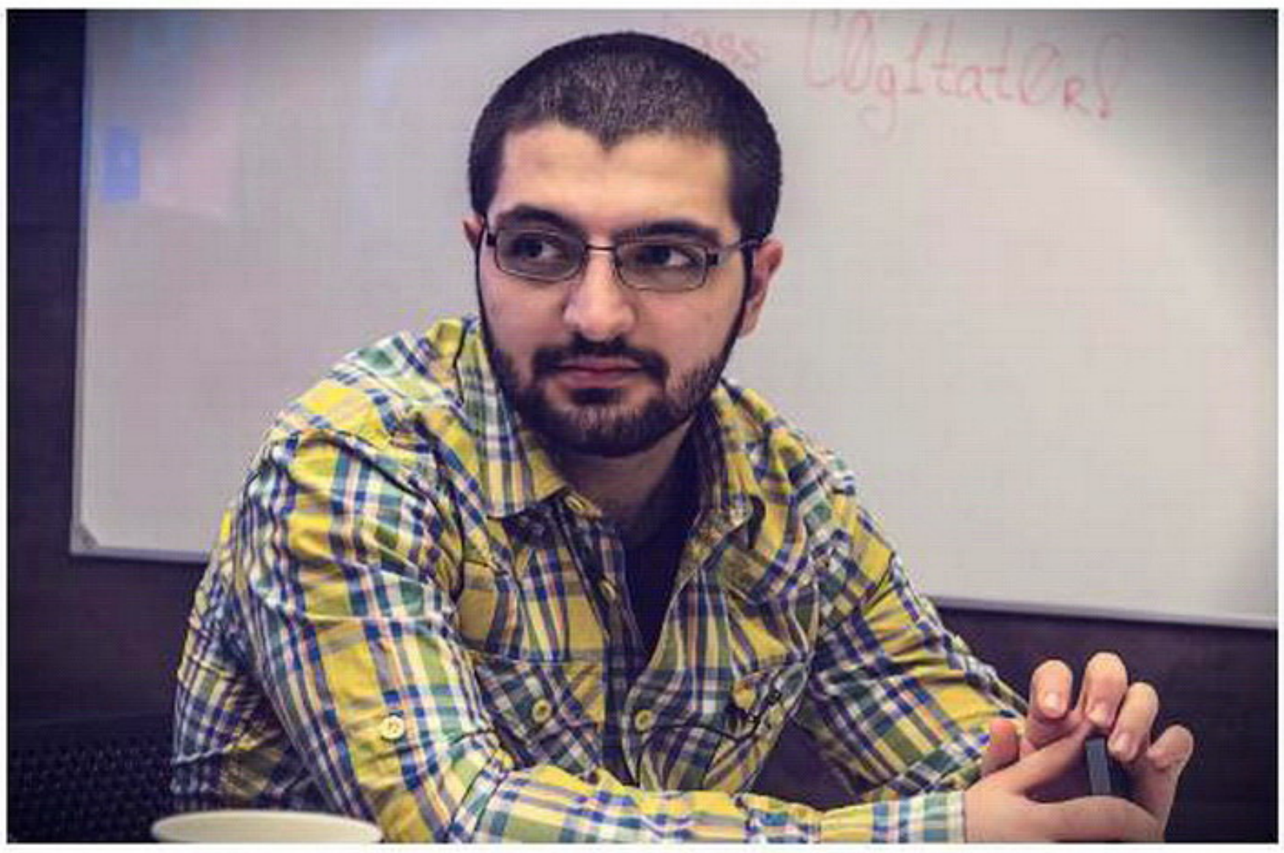
Бесплатно в Google play

ВВЕДИ В ИГРЕ КОД: IGROMANIA2015 И ПОЛУЧИ УНИКАЛЬНЫЙ «НАБОР НОВИЧКА ОТ ИГРОМАНИИ»

ИГРОМАНИЯ

08 АВГУСТ [215] 2015

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Всем привет!

Работа над номером проходила в состоянии постоянного аврала. Первая неделя сдачи ушла на планирование редизайна журнала, вторую мы провели на Electronic Entertainment Expo в Лос-Анджелесе и лишь на третьей и четвертой смогли посвятить все свое время подготовке статей. Из-за этого номер вышел несколько сумбурным, но наполненным бешеной энергетикой. Энергетикой, полученной нами от лучшей за годы E3. Замечательных анонсов было столько, что мы, плюнув на джетлаг, истоптанные ноги, радикулит и манящие бары Города ангелов, бегали как заведенные по выставке, стараясь посетить как можно больше закрытых показов, поиграть в как можно большее число демок и взять как можно больше интервью. Итогом наших стараний стал самый масштабный репортаж с E3 за всю историю журнала – целых 54 страницы ярких впечатлений, сухой информации, интервью и анализа. Надеюсь, вам понравится.

E3 – не единственная выставка, которую мы успели посетить. Редактор «Железного цеха» Дмитрий Колганов отправился в Тайбэй на очередной Computex, откуда привез подробный отчет о том, как будет меняться «железный» мир ближайший год. Там же – титанический сводный тест последней линейки видеокарт от AMD. Полезная информация ввиду надвигающегося осеннего игропада!

О ПК-играх мы поговорили отдельно. Редактор Артемий Козлов, в свете конфуза с компьютерной версией Batman: Arkham Knight, рассказал, почему с мнением ПК-игроков нужно считаться (стр. 136). Что, впрочем, не отменяет того, что «Бэтмен» в отсутствие других релизов стал главной игрой этого лета. 24-страничный материал, из которого вы не только узнаете наше мнение об игре, но и много нового о Темном рыцаре и его мире, ждет вас в разделе рецензий.

Наконец, прямо за этой страницей располагается материал о юбиляре номера. Deus Ex, одной из главных серий в истории видеоигр, исполнилось 15 лет. В связи с этим мы в подробностях вспомнили, как создавалась игра, рассказали о скором продолжении Mankind Divided и играх, в которые стоит поиграть всем поклонникам киберпанка.

На этом у меня все. Как следует отдохните в этом месяце, накупайтесь, наешьтесь черешни с арбузом и, конечно же, пройдите все, на что не хватало времени в начале года!

P. S. Ах да, совсем забыл. «Почта» возвращается! Мы вновь начинаем принимать ваши письма и будем отвечать на них со страниц журнала. Направляйте свои интересные мысли по адресу post@igromania.ru.

Геворг Акопян

gevorg@igromania.ru
vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave

ЖУРНАЛ «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Выпускающий редактор Надежда Недова
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов
Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Игорь Пехтерев, Иван Ефимов
Дизайн и версия для iOS и Android Евгений Пекло
Игорь Пехтерев Анна Клишина, Ольга Ярохно
Вера Светлых
Корректура Мария Луговская,
Переводчик Ольга Букреева

IGROMANIA.RU

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Олег Чимде
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Литературный редактор Анна Полянская
SMM Захар Бочаров
Новости Илья Логунов, Мария Куклева
Программирование Илья Теплов, Алексей Полянский

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Продюсер видеонаправления Артавазд Мурадян

ВИДЕОСТУДИЯ

Руководитель Алексей Шуньков
Контент-редактор Евгений Колпаков
Звукорежиссер Анастасия Медкова
Редактор Александр Пушкарь
Видеомонтаж Александр Шакиров, Станислав Дьяконов,
Сергей Громов, Марк Юзенас, Александра Строганова

РЕКЛАМА

Руководитель отдела Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина,
Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

РАСПРОСТРАНЕНИЕ

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364 **e-mail** editorsite@igromania.ru

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *welcome@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015 © Igromania, 1997-2015
Тираж 48 300 Circulation 48 300

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу digital@igromania.ru или по телефонам редакции.

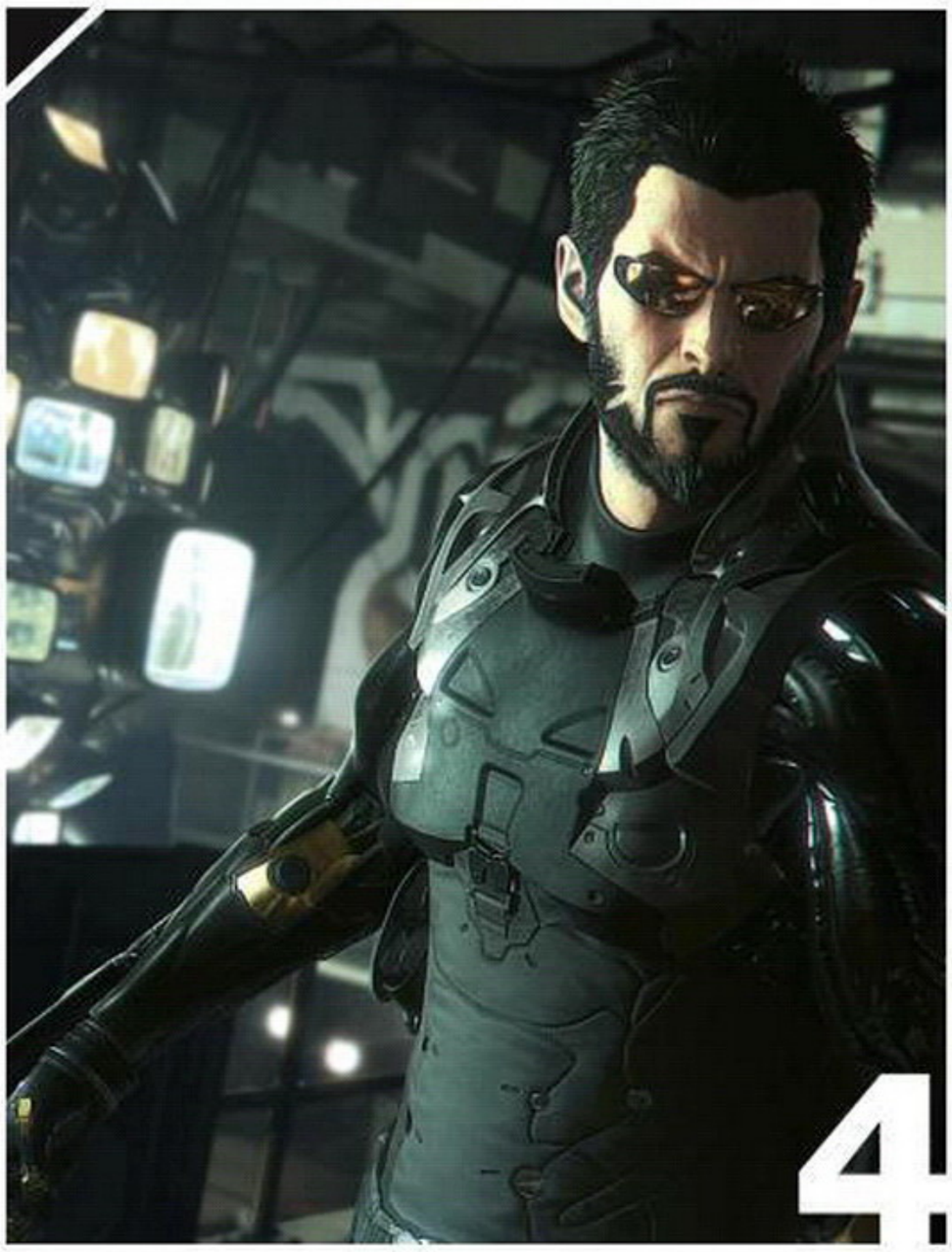
Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 1 сентября.
Спрашивайте в киосках и заказывайте на *магазинжурналов.рф*.

Импортер в Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 84 27 (41)

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958,
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753,
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 38254

СОДЕРЖАНИЕ №08 (215) 2015

Batman: Arkham Knight Главная игра этого лета



Deus Ex: Mankind Divided
Всё о новой игре и история серии

4-13 **ЦЕНТР ВНИМАНИЯ**
4 Deus Ex: Mankind Divided

14-67 **E3**
14 История E3
16 Демо на E3
18 Надутые слоны

25-45 **ИГРЫ НА ВЫСТАВКЕ**
46 Конференция Bethesda
48 Конференция EA
49 Конференция Ubisoft
50 Конференция Sony
52 Конференция Microsoft
54 PC Gaming Show
56 Nintendo Direct
58 Интервью с предиденом Sony Computer Entertainment Europe Джимом Райаном
60 Что ждет Xbox One осенью
62 Гранд-финал

68-69 **ИЗ ПЕРВЫХ РУК**
68 Anno 2205

70-100 **ВЕРДИКТ**
70 Batman: Arkham Knight
94 Kholat

101-103 **КИНО**
101 Фантастическая четверка
102 Семейные узы

104-133 **ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ**
Теория
104 Computex 2015
116 Apple WWDC 2015
Тесты
120 Телефон Huawei Honor 4C
122 Новое поколение видеокарт от AMD
128 Твердотельный накопитель OCZ Vector 180
129 Клавиатура Tesoro Colada
130 Планшет Wexler. Ultima 7 Twist
132 Разумный компьютер за разумные деньги

134-135 **МОЗГОВОЙ ШТУРМ**

136-144 **СПЕЦМАТЕРИАЛЫ**
136 Новый облик PC
138 Интервью с Тимом Шейфером
142 Кто хочет стать киберспортсменом?

Computex 2015 Железный план на год

E3 2015 Во что мы будем играть в ближайшие годы

Kholat Трагедия на перевале Дятлова

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Deus Ex: Mankind Divided
Star Wars: Battlefront

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
For Honor
G2A.com
Uncharted 4: A Thief's End
Mirror's Edge: Catalyst

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:

Deck Heroes.....2-я обложка
ООО «Игромедиа» .....3-я обложка
Двадцатый Век Фокс СНГ.....4-я обложка

by Hennady

Денис Майоров

ИСТОРИЯ DEUS EX

Киберпанк – сеттинг благодатный, но больно уж сложный. Немногие понимают, что наличие мрачных тонов, кожаных плащей и кибернетических имплантатов еще не превращает фантастику в киберпанк.

Киберпанк – это в первую очередь максимально жестокая антиутопия. Мрачное будущее, где среди стеклянных небоскребов-титанов на широких людных улицах ты чувствуешь себя не комфортнее, чем в грязных подворотнях. Будущее, где власть утекает между пальцев сильных мира сего и сосредотачивается в тайных обществах, вершащих судьбы мира из тени. Будущее, где технологии под маской комфорта и прогресса становятся инструментами порабощения. Киберпанк – это декаданс. Это невидимый глазу распад морали и привычных ценностей. Киберпанк – это **Deus Ex**.

НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ Уоррен Спектор разработкой игр не занимается и преподает курс геймдизайна в Техасском университете

Не время для героев

Идея создать мрачный боевик в современном сеттинге зародилась у Уоррена Спектора еще в ранних девяностых, во время работы над **Ultima Underworld 2**. Устав от фэнтези и научной фантастики, Уоррен грезил героической игрой о крутых парнях и больших пушках. Чтобы было стильно и по-голливудски, в духе «Крепкого орешка» и «Грязного Гарри». У мысленного прототипа даже название было – **Troubleshooter**.

«Вы выполняете всю грязную работу. Правительство и полиция не могут справиться с ситуацией? Они звонят вам! Симуляция мира в духе Underworld, но акцент на экшене в духе **Wolfenstein**», – такой игру видел Спектор. Однако боссы идею восприняли скептически и полмиллиона долларов, которые просил Спектор, выделить отказались. Сам Уоррен, спустя годы, обиды не держит. «Я не смог толком продать концепт людям с деньгами», – говорит он.

На протяжении следующих трех лет Уоррен Спектор поучаствовал в разработке сразу нескольких знаковых игр. Их он построил на элементах, которые хотел видеть в Troubleshooter. Эти же игры стали фундаментом Deus Ex. Так, **System Shock** смогла интересно совместить шутерную механику и глубокую ролевую систему, а также начала исследовать концепцию «повествования через окружение» (во многом именно System Shock мы обязаны моде на разбросанные по миру записки и дневники). **CyberMage** представила мрачную проработанную киберпанк-вселенную. А история **Crusader: No Remorse** сосредоточила внимание на жестоком антиутопическом мире.

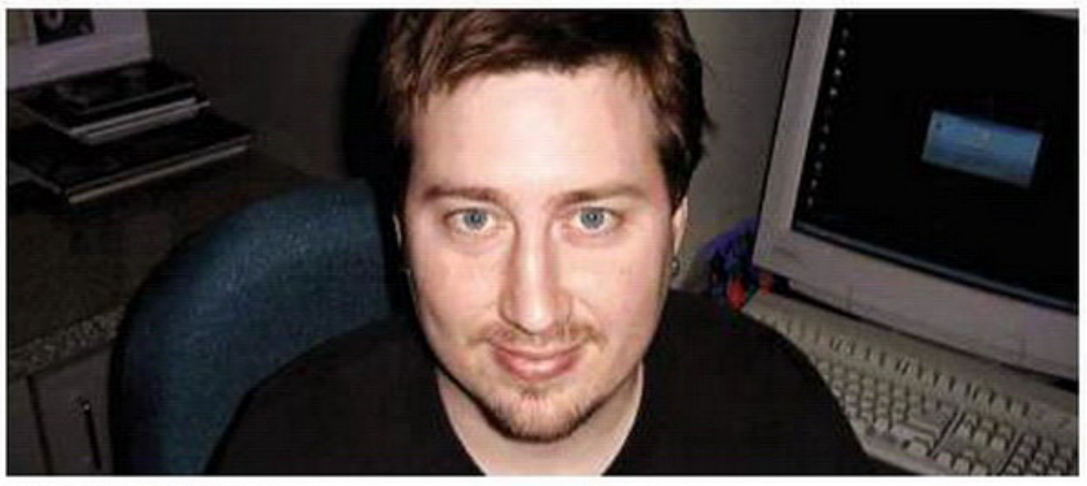
Грядет буря

В 1997 году Уоррен Спектор, будучи уже директором филиала Looking Glass Studios в Остине, возглавил разработку **Dark Camelot**. Большие открытые локации, десятки способов решения игровых задач и проработанная стелс-механика – многие

by Hennady

ПО МЕРКАМ КОНСОЛЬНЫХ ИГР Deus Ex: Invisible War смотрелась достойно

СЛЕВА НАПРАВО: Том Холл, Джон Ромеро, Уоррен Спектор



ИМЕННО ХАРВИ СМИТ переосмыслил «правила ролевого отыгрыша» Спектора, приспособив их под нужды Deus Ex

основополагающие элементы Deus Ex впервые дебютировали именно там. Правда, довести проект до релиза Спектор не успел, из-за финансовых трудностей его подразделение было закрыто. A Dark Camelot в конце концов стала игрой, которую мы сегодня знаем как **Thief: The Dark Project**.

Почти полгода Уоррен Спектор вместе с бывшими коллегами оставался безработным, но времени даром он не терял и полностью посвятил себя концепту новой игры с иронично-лаконичным названием **Shooter**. Ее краткое описание гласит: «Ролевой отыгрыш в мире секретов, лжи и заговоров». Словом, Уоррен задумал Deus Ex. Проект намечался куда более масштабный, нежели отвергнутая некогда Troubleshooter. Отстрел всего живого рассматривался лишь как один из вариантов взаимодействия с окружением – гораздо более важными составляющими Спектор называл проработку вселенной, общение с персонажами и свободу в принятии решений. Был сформирован целый свод «правил ролевого отыгрыша». Вот некоторые из них:

- *Всегда четко обозначать задачи игрока, а сами задачи должны иметь предельно логичное решение.*
- *Игрок делает – NPC наблюдает. Очень плохо, если NPC делает что-то интересное за игрока.*
- *Трехмерное пространство должно использоваться рационально. Если в игре нет необходимости смотреть вверх и вниз, то ее следует делать в 2D.*

События Shooter должны были развернуться в 2050 году. Экономика мировых государств в затяжном кризисе, террористы действуют в открытую, правительство теряет контроль над ситуацией. Тайные сообщества, заговоры, биомеханические люди, путешествия по всему свету – основа будущей Deus Ex была готова. В качестве стилистических ориентиров Спектор называл «Робокопа» и «Секретные материалы» – понятно, что проект был слишком рискованный и мало какой издатель в то время готов был взяться за такое.

К счастью, пути Спектора пересеклись с Джоном Ромеро, который годом ранее, вместе

ОДНАЖДЫ В ОФИС Ion Storm заглядывал сам Гейб Ньюэлл. Именно он указал разработчикам на несбалансированность аугментаций

с Томом Холлом, основал скандальную студию Ion Storm. Кредо Холла и Ромеро заключалось в том, чтобы использовать готовые технологии и экспериментировать с геймдизайном.

Такой организации труда способствовали и практически неограниченные финансовые вливания издательства Eidos, которое со студией Ромеро и Холла заключило долгосрочный контракт на выпуск сразу шести игр. Смелый концепт Уоррена к политике студии подходил идеально, а его послужной список внушал доверие. Спектора поставили во главе отделения Ion Storm в Остине и пообещали, что проблем с деньгами у него не возникнет.

Творческий беспорядок

Костяк новообразованной творческой команды состоял из шести бывших коллег Спектора, хорошо знакомых с его идеями. В течение года подробнейшим образом обсуждалась и прорабатывалась механика и концепция будущей игры. «Мы четко знали, что происходит в мире игры, даже если речь шла о местах, которые игрок никогда не посетит. Также мы посвятили немало времени изучению реальных теорий заговора вроде убийства Кеннеди и мифов о «Зоне 51». Была разработана система имплантов, что отличали главного героя от прочих людей. Также мы придумали диалоговую систему с кинематографичными элементами и некоторыми фишками консольных ролевых игр», – вспоминает Спектор.

Все это вылилось в неподъемный дизайн-документ, который впоследствии только разрастался. «Мы думали, что знаем все, что нужно для разработки игры. Мы ошибались», – говорит Спектор.

К началу активной разработки команда разрослась до двадцати человек. Новые люди приходили с новыми идеями. Каждый видел Deus Ex по-своему. И благодаря полной творческой свободе, царящей в студии, разработка превратилась в хаос. Пытаясь хоть как-то организовать творческую толпу, Спектор разделил команду на две группы. Первая занималась ролевой системой, второй на откуп досталась симуляция мира. Успешно координировать проект не получалось. Творческим и чересчур свободным личностям сложно было договориться друг с другом. Доходило до того, что подразделения приходилось условно называть «командой 1» и «командой А», потому что никто не хотел быть в «команде 2» или «команде Б».

Камешек в небе

Проблемы исключительно технического характера тоже сильно тормозили разработку. Освоение приобретенного студией движка Unreal Engine 1.5 изрядно затягивалось, а некоторые изначальные задумки оказались практически неподъемными с точки зрения программистов. В свою очередь, многие готовые идеи работали вовсе не так, как задумывали создатели. К примеру, аугментации изначально были такими мощными, что из-за них игра превращалась в легкий и ненапряжный шутер.

Да и возможности движка оказались не такими безграничными, как хотелось бы, из-за чего серьезно пришлось урезать размеры локаций. В процессе переработки и переосмысления изначальных задумок дизайн-документ похудел почти вдвое, а игра лишилась многих перспективных наработок.

PROJECT SNOWBLIND запомнилась не столько одиночным режимом, сколько мультиплеером

В АПРЕЛЕ 2009 ГОДА японское издательство Square Enix приобрело Eidos за $84,3 млн и сразу же подключилось к разработке Human Revolution

По части дизайна все тоже проходило не слишком гладко. Когда-то Спектор горел идеей сделать игру в реалистичном сеттинге, но только получив такую возможность, он задумался, а насколько вообще этот реализм интересен. Смоделировав миллион темных городских подворотен и офисных коридоров, в Ion Storm пришли к выводу, что играть на них попросту скучно. Только отправив фантазию в свободный полет, разработчики смогли сделать мир действительно запоминающимся.

Другая находка, придающая миру игры контекст, – раскиданные по локациям записки и книги. Они создавали ощущение цельной вселенной, вселяли уверенность, что там, за пределами нашего взора, тоже что-то происходит. В них же содержалось великое множество культурных отсылок – от цитат из Библии до обращения к творчеству классиков фантастики вроде Айзека Азимова. Добиться такого разработчикам удалось в том числе и по… неосмотрительности. Прежде чем написать текст к очередной записке, они вставляли «болванку» – примерно подходящую цитату из какого-нибудь любимого произведения. Нередко такие «болванки» вписывались столь удачно, что их так и оставляли.

Хоть проблем во время разработки было очень много, никакого особого секрета борьбы с ними не существовало. «Иногда команда походила на неблагополучную семью, но благодаря приверженности проекту работа была завершена», – говорит Спектор. Так что секрет – исключительно в энтузиазме. Слова других участников команды это только подтверждают. «Я буквально дышал Deus Ex в течение года, семь дней в неделю, по четырнадцать часов в сутки. Я был в восторге от потенциала игры», – вспоминает сценарист Шелдон Пакоти. «В то время мы понятия не имели, что у нас получится и во что это превратится. Мы, конечно, надеялись, что проект будет успешен, но он превратился в нечто… большее», – добавляет ведущий программист Крис Норден.

Уоррен Спектор гордится результатом, но замечает, что игра далека от идеала, особенно сокрушаясь по поводу неудачного искусственного интеллекта. Тем не менее Deus Ex стала культовой, едва успев выйти. В любви к ней открыто признавались и критики, и простые игроки. К тому же после релиза на лаврах разработчики не почивали и спустя год выпустили инструмент для создания пользовательских модификаций. Благодаря ему для Deus Ex до сих пор выходят фанатские уровни.

Будь проще

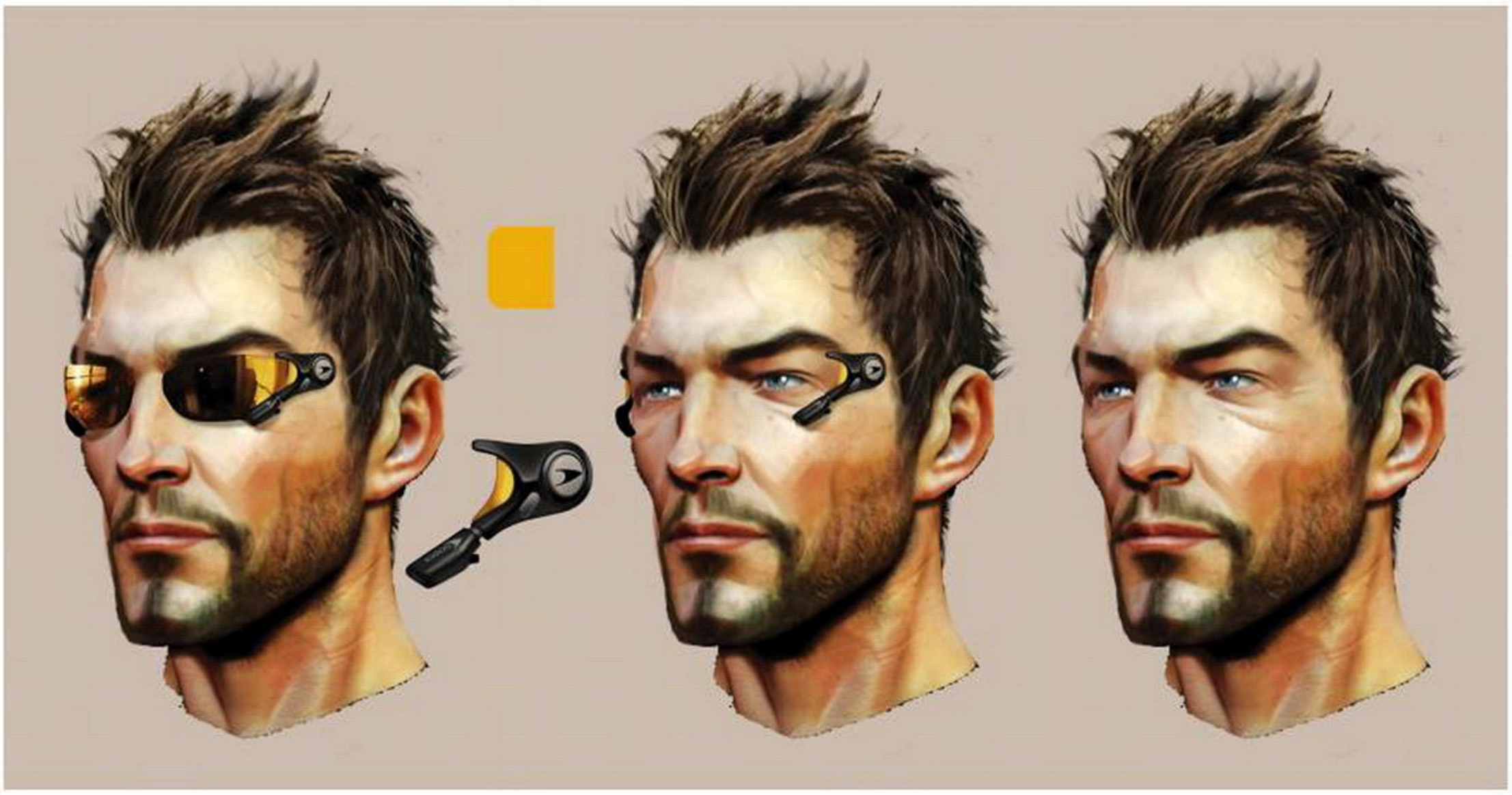
Deus Ex оказалась самой коммерчески успешной и высоко оцененной игрой Ion Storm (что, впрочем, не так уж мудрено при соседях наподобие **Daikatana** и чудесной, но все же жутко неаккуратной **Anachronox**). Остинское отделение студии даже пережило головной офис, закрытый в 2001 году. Уоррену Спектору поручили сразу два крупных проекта – продолжение Deus Ex и третью часть «воровского» симулятора **Thief**. Разорваться Уоррен не мог и в разработке **Deus Ex: Invisible War** участвовал не так активно, как сам того хотел. Лидером проекта фактически был Харви Смит, которого вы, скорее всего, знаете по **Dishonored**. До Invisible War дизайнер занимался **Ultima VIII: Pagan** и System Shock.

БЕЗУМНОЙ КРАСОТЫ дебютный трейлер Human Revolution с отсылками к значимым событиям эпохи Возрождения и мифу об Икаре активно обсуждался даже за пределами игровой индустрии

Спектор верил в гений Смита, да и опыт у команды уже был. По словам Криса Кароллы, ведущего программиста игры, всего за полгода был написан подробнейший дизайн-документ и полностью настроен движок: «Мы заменили систему ИИ на новую, с уклоном на «сенсорность», написали новую звуковую систему, чтобы игроки могли слышать звуки, реалистично распространяющиеся в пространстве, а боты могли реагировать на них».

Разработка шла гладко, но у Смита и Спектора заметно расходились взгляды на игру. Смит хотел видеть Deus Ex все такой же «свободной», но более простой в освоении. В попытках воплотить эту идею многие вещи были упразднены. Исчезли умения, появились универсальные патроны для всех видов оружия разом, даже перезаряжаться было больше не нужно. Такие упрощения мало кто оценил. После релиза игры в 2003 году среди фанатов ее быстро окрестили обычным шутером (к тому же как раз как шутер она была заметно сильнее первой Deus Ex) с необязательными ролевыми элементами.

Механика действительно заметно пострадала, но причиной были не только упрощения. Параллельная разработка игры под Xbox наложила массу



неприятных ограничений.
И если не самую современную графику поклонники еще могли простить, то вот крохотные карты, превратившиеся в набор коридоров с минимумом развилок, – едва ли.

Крест на продолжении не давал поставить разве что все еще сильный саундтрек за авторством Александра Брэндона и сценарий, которым снова занимался Шелдон Пакоти. Он наполнил историю и интересными событиями, и запоминающимися персонажами, но вот интересных культурных отсылок в Invisible War стало заметно меньше. Что еще печальнее – из игры исчезла свобода выбора. Ведь выбор и его последствия, как в истории, так и в механике, были одной из главных тем оригинальной Deus Ex. Увы, в продолжении этого практически не осталось.

Invisible War ни в коем случае не была плохой игрой, но сравнения с оригиналом она не выдерживала. Не будь в ее названии приписки «Deus Ex» – вопросов к ней было бы в разы меньше.

Посмотрев на неутешительные продажи, это осознали и в Eidos, а потому разрабатываемый в **Crystal Dynamics** шутерный спин-офф под названием **Deus Ex: Clan Wars** срочно переименовали в **Project Snowblind**. Сценарные связи с Deus Ex обрубили решительно, но грубо: сама стилистика и упор на использование аугментаций выдавала принадлежность игры с потрохами. Впрочем, такое решение издательства иначе как мудрым не назовешь. Project Snowblind была неплохим, но слишком линейным шутером. Ни о какой свободе выбора речи там не шло. Уж если Invisible War вызвала волны гнева… такой Deus Ex фанаты не простили бы.

Мертвые души

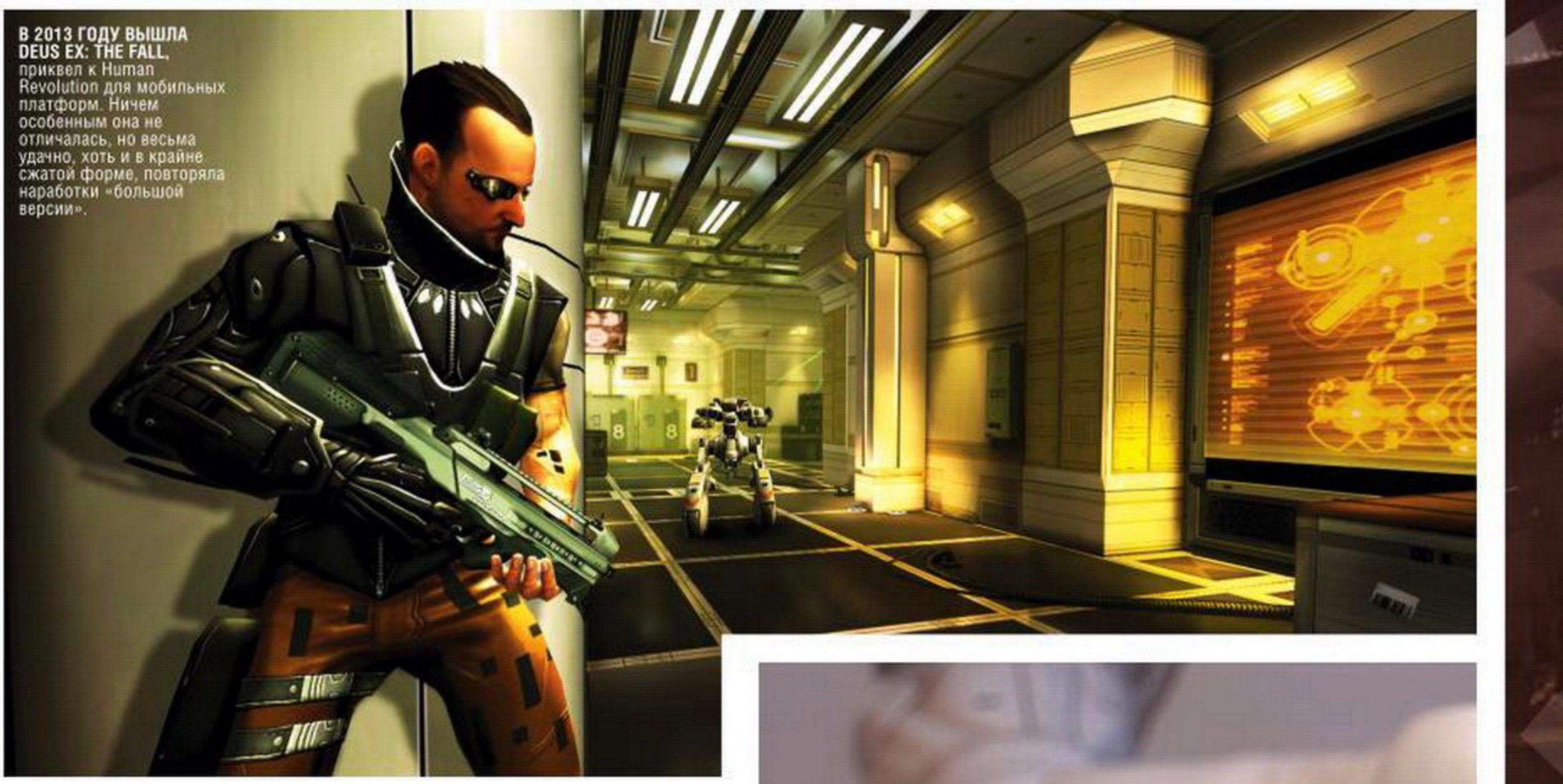
Но Clan Wars не единственное продолжение, которого лишилась серия. С 2003 по 2004 год велась разработка **Deus Ex: Insurrection** под руководством Арта Мина, ранее приложившего руку к Invisible War. На стадии подготовки проекта рассматривалось сразу несколько идей развития истории. Так, один из вариантов продолжал концовку Invisible War, в которой человечество объединилось в сеть мирового разума. Главный герой должен был организовать восстание отключенных от сети людей. В другом варианте игроку отводилась роль специального агента на службе правительства, который выслеживал и уничтожал иллюминатов.

При разработке игры создатели особенно тщательно старались избежать ошибок предшественницы, делая упор на максимально больших открытых картах. Планировалось, что у игрока будет собственная база, где он будет коротать время между заданиями. Там же должны были обживаться напарники, которых герой собирал в элитную команду по ходу игры. Взаимодействие с напарниками и их реакция на принятые игроком решения должны были стать важнейшим элементом игры.

Увы, к активной стадии разработки проект так и не перешел. Причиной закрытия стал уход из команды Уоррена Спектора «по личным причинам». Арт Мин покинул студию и в 2005 году вместе со Спектором основал **Junction Point Studios**.

Но с ходу ставить крест на такой известной серии в Eidos не собирались. Полноценная третья часть находилась в разработке. Сюжет, по слухам, должен был крутиться вокруг солдата специального подразделения, который уволился из армии, но под угрозами бывших работодателей отправился на «последнее дело». Подача истории основывалась на постоянном переключении между флэшбеками и реальным временем. Так же рассматривался и другой концепт, в котором действие разворачивалось сразу после окончания оригинальной игры. А основной темой планировалось сделать спасение сестры главного героя.

В HUMAN REVOLUTION разработчики пересмотрели и подход к музыкальному сопровождению. Холодные нотки и синтетические партии, отсылающие к оригинальной игре, дополнились теплыми живыми линиями оркестра и вокала, подчеркивая переход от природного человеческого начала к механическому холодному будущему



В 2013 ГОДУ ВЫШЛА DEUS EX: THE FALL, приквел к Human Revolution для мобильных платформ. Ничем особенным она не отличалась, но весьма удачно, хоть и в крайне сжатой форме, повторяла наработки «большой версии».

Но есть и третья, наиболее правдоподобная версия. Согласно ей над продолжением серии трудилась команда, возглавляемая Джорданом Томасом (ведущий дизайнер Thief 3: Deadly Shadows). История предвещала события оригинальной игры и предлагала вжиться в роль отца Джей-Си Дентона. Главной особенностью должна была стать нелинейная система построения заданий, на основе принятых игроком решений. Кроме того, планировалось реализовать полноценный открытый мир, переместив действие в Новый Орлеан.

К сожалению, несмотря на перспективные прорывные идеи, игре не было суждено не то что увидеть свет, но даже перейти с проекта на бумаге в фазу разработки. После ряда финансовых неудач Ion Storm покинули многие ключевые сотрудники и студию просто закрыли, поставив крест на всех находящихся в разработке проектах.

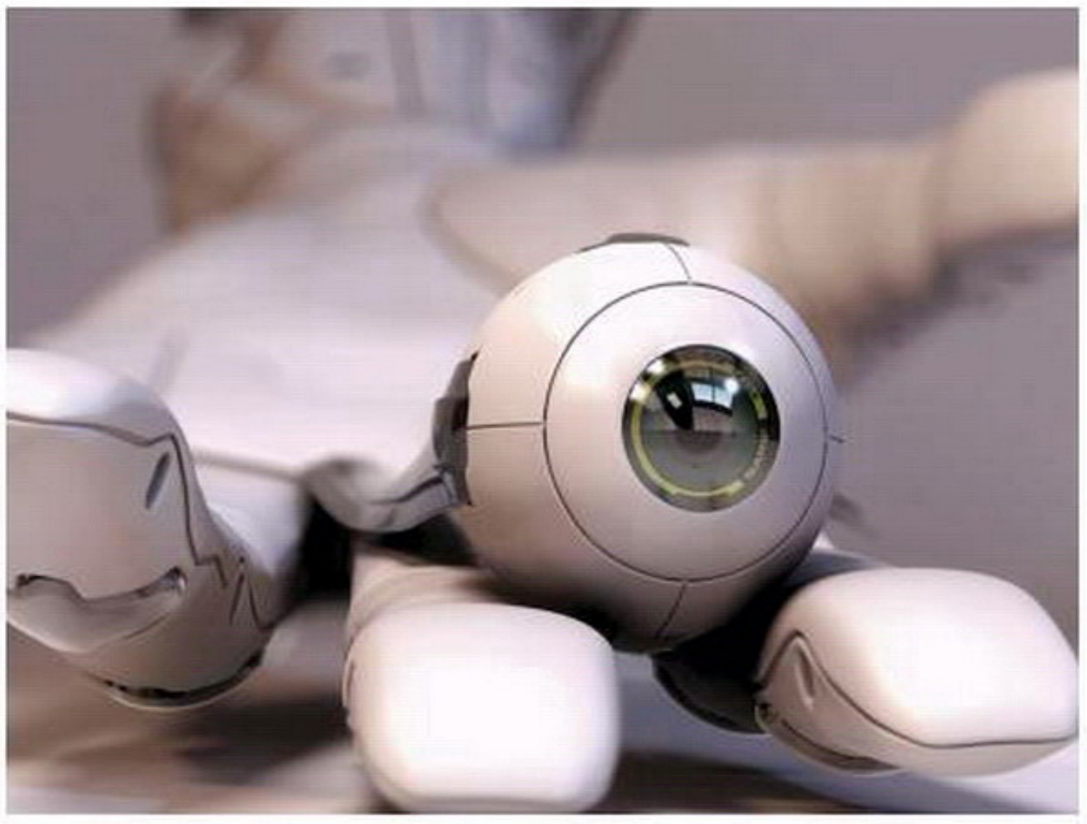
Бог из машины

Совсем уж долго в неизвестности Deus Ex не пропадала. Уже в 2007 году Патрик Мельхир, глава французского подразделения Eidos, объявил о разработке новой игры в серии. Созданием была занята совершенно новая команда, возглавляемая Жаном-Франсуа Дюга. Перед студией встала сложная задача – сохранить основы серии, но при этом осовременить ее.

Началось все с проработки самого сеттинга. Действие игры разворачивается задолго до событий оригинала, аугментации только начинают расправлять плечи, а значит, окружающий мир абсолютно иной. Дизайнерские наработки первой части под нужды новой Deus Ex были бы совершенно не к месту. Процесс интеграции новых технологий, преображения человека с помощью научных достижений разработчики сравнили с ренессансом. На этой идее родилось фактически новое направление – киберренессанс.

Идея совместить фантастические элементы оригинальной игры с мотивами ренессанса поглотила разработчиков, но оказалась труднореализуемой. На то, чтобы придать дизайну форму и сделать его гармоничным, ушло почти два года, поэтому первый полноценный трейлер публика увидела лишь в 2010-м. Тогда же стал известен подзаголовок игры – **Human Revolution**.

Помимо проработки нового сеттинга, разработчики очень кропотливо исследовали, что именно игроки ценили более всего в первой части, и попытались аккуратно воспроизвести все эти элементы. Без ошибок обойтись не могло. Изначально стелсу было уделено совсем немного внимания, но в процессе разработки было решено более детально проработать «тихий» стиль прохождения. «Я был несколько удивлен. Я знал, что стелс в игре был неким видом забавы, мы думали, что бои в игре были более надежны.



Но многие игроки предпочитали использовать всякие ухищрения, и это было приятным сюрпризом», – делится Дюга.

Но самой большой головной болью стала система прокачки. Разработчики изначально задались целью вернуть в серию глубокую ролевую систему. Каждую доступную аугментацию они стремились сделать максимально полезной. «Аугментации мы определили в самом начале. Чтобы их не было слишком много, мы сначала добавляли один или два пункта, а затем убирали столько же, если понимали, что они не будут эффективными или что у нас нет времени сделать их таковыми», – вспоминает Дюга.

Несмотря на весь скепсис касательно новой команды, продолжение вышло достойным. Новый Deus Ex совсем не похож на своего прародителя, но свято следует его заветам. Запутанная глубокая история, множество путей решения поставленных задач, внушительная свобода – все, о чем в свое время грезил Уоррен Спектор. Он и сам высоко оценил игру: «Eidos Montreal удалось сохранить дух оригинала. Стоило мне только запустить HR – она уже звучала так, как должна звучать Deus Ex. Они поняли, насколько это важно. Также мне очень понравилось, что на протяжении всей игры приходилось принимать решения, которые в большей степени говорили обо мне, а не о главном герое». Лучшей похвалы и быть не может.

■■■

Human Revolution задала крайне высокую планку. Некоторые фанаты и вовсе считают, что она переплюнула оригинальный Deus Ex по многим параметрам. После такого права на ошибку быть не может. За Eidos Montreal теперь наблюдает весь мир. **Mankind Divided** обязана оказаться как минимум не хуже Human Revolution – все-таки темных пятен в истории серии и так было достаточно. ■

Евгений Баранов

DEUS EX
MANKIND DIVIDED

СМОЖЕТ ЛИ ДЖЕНСЕН СТАТЬ ЛУЧШЕ?

Три прошлых **Deus Ex** разделяли огромные промежутки времени. Благодаря этому все три игры показывали человечество на разных стадиях развития и деградации, столкнувшимся с разными проблемами.

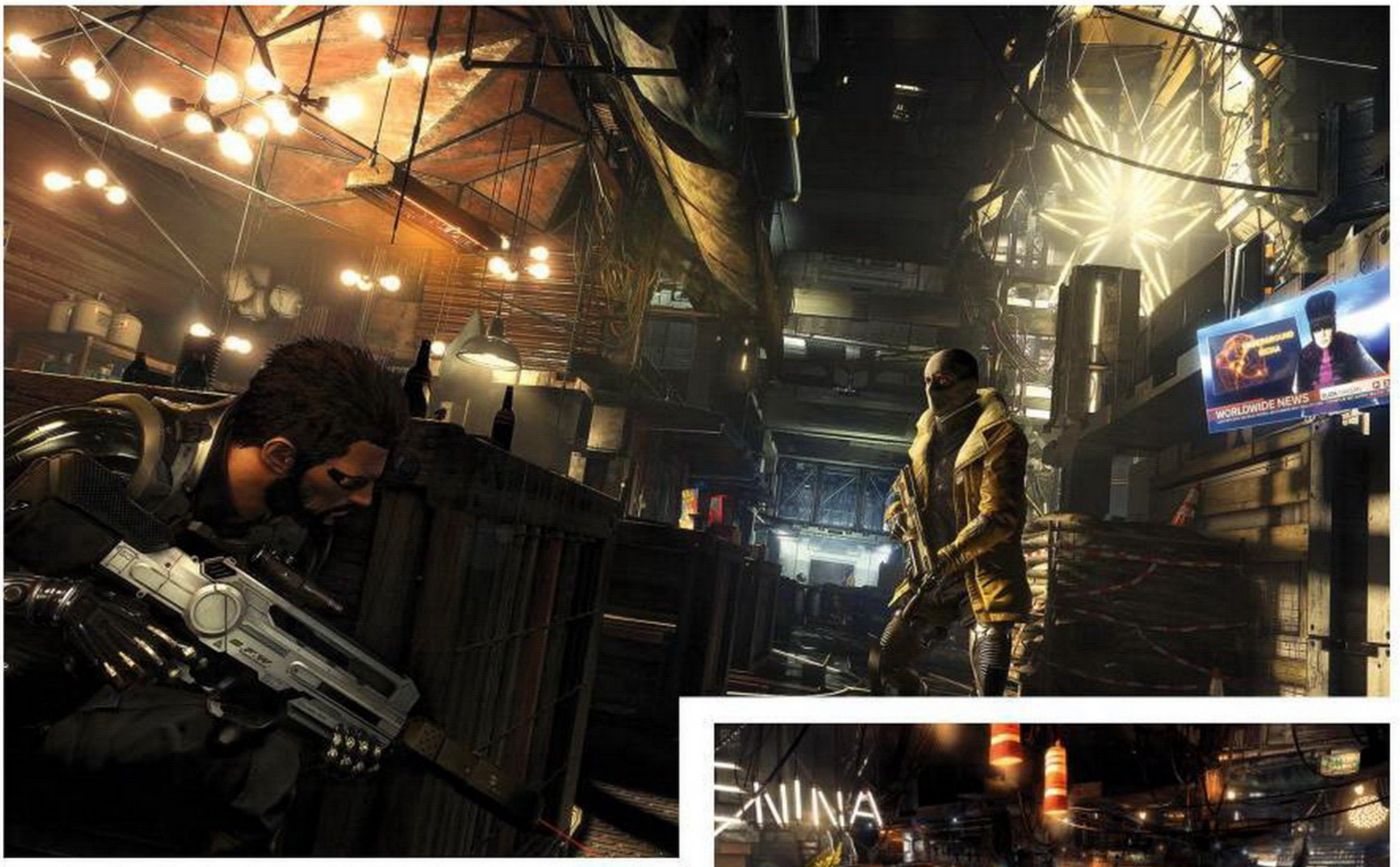
С **Deus Ex: Mankind Divided** все иначе. Ее события начинаются спустя всего лишь два года после судьбоносного визита на «Панхею» в финале **Human Revolution**. И герой тот же – Адам Дженсен. Значит ли это, что серия Deus Ex застряла на месте?

Несмотря на скорое возвращение Дженсена, мир уже успел изрядно измениться. В основном благодаря его, Дженсена, действиям. Проблема аугментированных людей решается самыми жесткими методами – сегрегацией, репрессиями и, вероятно, геноцидом. Вот вам и новый этап эволюции.

Темы расизма и притеснений не особенно новы для игровой индустрии – тот же «**Ведьмак**» начиная с первой части умудряется раскрывать их без единого чернокожего в кадре. Deus Ex тоже высказывалась про социальное расслоение. Но трудно понять, почему продолжают давить именно на это больное место: масса общественных и экономических катаклизмов могла произойти после «Панхеи», однако **Square Enix** выбрала самый предсказуемый. И в трейлерах предсказуемые стражи мясного порядка пинают по искусственным почкам предсказуемых киборгов. Не знаю, смогут ли они раскрыть тему иначе или хотя бы с новой точки зрения, но то, что нам показали, выглядит слишком ожидаемо.

Только вот Адам Дженсен неожиданно оказался в роли палача, а не жертвы. Теперь его занесло в отряд борцов с сопротивлением – этакий прототип UNATCO из первого Deus Ex. Это не единственная параллель с историей Джей-Си Дентона: как и тот, Адам Дженсен станет двойным агентом и, вероятно, получит шанс переметнуться. Конкретно в Mankind Divided сто-

ОБЫЧНАЯ СУЕТА НА ВОКЗАЛЕ В ПРАГЕ. Сможем ли мы пройтись по Карлову мосту? Пока неясно



АУГМЕНТИРОВАННЫЙ БОЕВИК группировки ARC на фоне говорящей головы вездесущей Элизы Кассан

роны могут поставить перед ним взаимоисключающие задачи, однако, как бы вы себя ни вели, впасть в немилость у одной из сторон прежде времени не получится. Речь идет скорее о том, как вы будете себя чувствовать, принимая решения, а не как на это отреагирует мир. **Telltale** запомнит это.

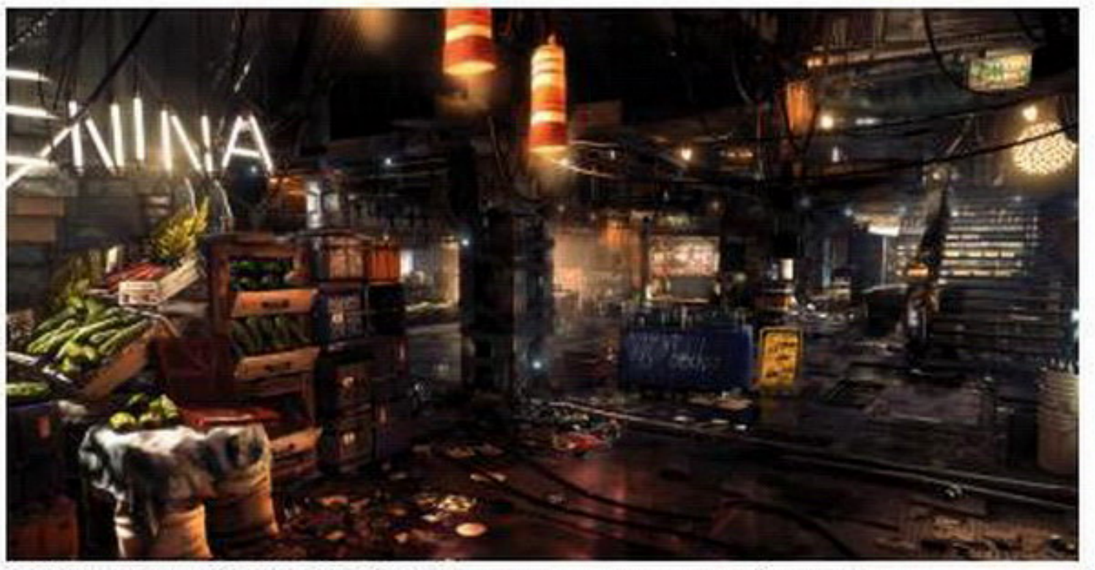
На первый взгляд, стилистически Mankind Divided совсем не сдвинулась с места: черно-золотая палитра, изобилующая вычурными деталями картинка и треугольная мозаика; даже в саундтреке, судя по композициям из трейлеров, используются те же самые звуки. Конечно, никто не вправе требовать непременного роста визуальной концепции, и никто не утверждает, что старая вдруг сделалась плохой. Просто от такого громкого анонса хочется большего качественного скачка.

С другой стороны, разработчики рассказывают, что в противовес черно-золотой гамме добавится серо-голубая, олицетворяющая могущественный «корпоративный феодализм», ведущий борьбу с аугментированными людьми. Пахнет первым Deus Ex – и, кажется, мы знаем, к чему все это движется. И еще, само собой, в Mankind Divided потрясающе выросла детализация всего подряд, но это скорее даже беспокоит: будут ли локации со всеми их развилками и причудами планировки читаться так же хорошо, как раньше?

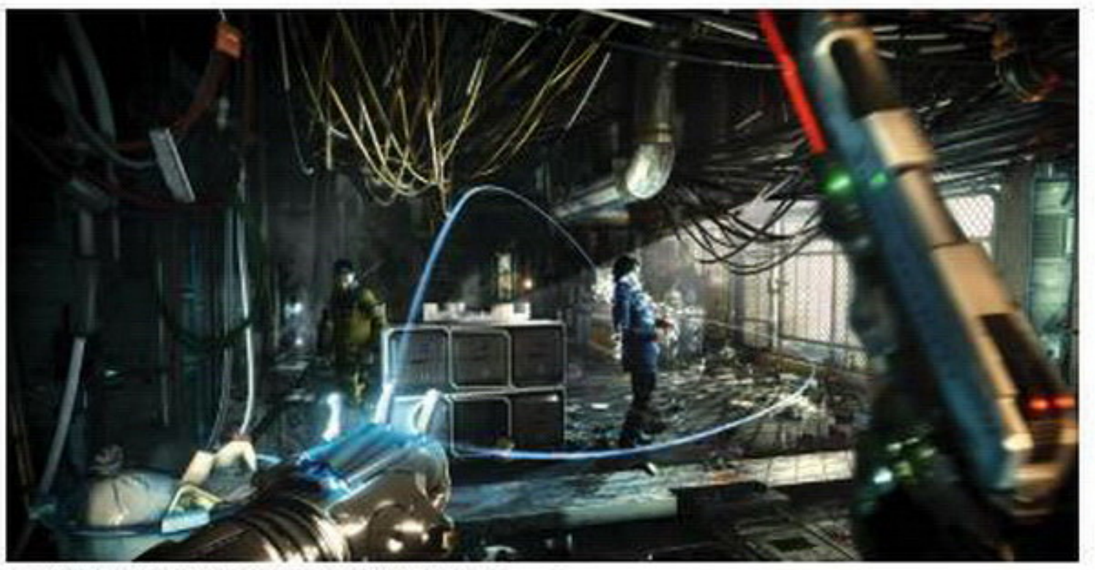
Очевидно, сохранится выбор между «стреляй или крадись». В трейлерах Адам испокон веков сражался как лев, раскидывая всех направо и налево, притом что в Human Revolution прохождение «напролом» было гораздо менее интересным. В Mankind Divided это намерены исправить, среди анонсированных изменений – лезвия, вылетающие из механических рук, и временный щит для открытого боя. Судя по всему, именно он должен помочь Дженсенам-мясникам гнуть свою линию. Только вот много ли их таких было?

Для второго пути новостей мало. Вот хитрый дальнобойный электрошок, не знающий преград и вырубающий до четырех человек разом, – хорошо, да только поди теперь растащи их всех по мусоркам. Вот скачок на короткое расстояние прямиком из **Dishonored** – вполне уместно, лишь бы дизайн уровней (теперь куда более вертикальный) не превратил его в панацею.

Больше ничего глобального – даром что стелс в Human Revolution и так был многим на



УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ ОКРУЖЕНИЯ по сравнению с тем, что было в Human Revolution, заоблачный. Но будет ли нам от этого какая-либо польза?



ВОЛШЕБНЫЙ ДЖЕНСЕНОВСКИЙ ШОКЕР. Вырубает до четырех человек разом

зависть и как раз там чинить нужно немногое. Тут важнее другое: нас уверяют, что можно завершить без единой тревоги всю игру. Абсолютно всю, включая этапы с боссами!

■■■

И все же выход Deus Ex: Mankind Divided оказался далеко не таким эффектным, как остальные показы Square Enix. Вероятно, потому что в **Eidos Montreal** вместо сюрпризов и сотрясения устоев делают то, чего от них и так ожидают. Расширить там, подпилить здесь; сплошная экспансия и работа над ошибками.

И это одновременно хорошо и плохо. Почему хорошо, понятно и так. Плохо – потому что второй раз у Deus Ex про Дженсена прыгнуть выше головы не получится. Во всяком случае, не так запросто. Если нас и ждут потрясения, то закопаны они будут гораздо глубже. ■

ДРУГОЙ КИБЕРПАНК

ЧЕТЫРЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ПОНРАВЯТСЯ ФАНАТАМ DEUS EX

Дмитрий Ежов

Силами создателей **Syndicate**, **Shadowrun** и **Blade Runner** киберпанк в видеоиграх окончательно сформировался уже к началу двухтысячных. Все, что появлялось в жанре позже, в известной степени работало с культурным наследием девяностых, причем зачастую вполне открыто и сознательно; в ряде случаев авторы перенимали у классики даже названия, создавая при этом совершенно самостоятельные вещи в других жанрах (как **Starbreeze Studios** с их «переосмыслением» Syndicate 1993 года).

Вместе с этим было несколько ярких попыток сделать что-то и без очевидной оглядки на старый материал. Мы вспомнили четыре игры, которые должны понравиться поклонникам Deus Ex.

Shadowrun Returns

Третье, не считая шутера 2007 года (был вдохновлен в равных пропорциях одноименным киберпанком и **Counter-Strike**, так что лучше и вправду не учитывать), цифровое воплощение мира культовой настольной игры. Кроме всего прочего, Returns известна тем, что к концу Kickstarter-кампании перевыполнила план по сбору средств почти в четыре раза, став одним из знаковых проектов на площадке.

Причины массовой любви к Shadowrun сегодня понятны и труднообъяснимы в равной степени. Это блистательный сплав фэнтези с киберпанком, где корпорации обрели власть параллельно пробуждению драконов, орк может быть хакером, а дроны успешно сосуществуют с колдунами и троллями; между делом игра включает то нуар, то триллер, а то и вовсе уходит в глобальную конспирологию. При этом значительная часть Returns исполнена в виде текстового массива, что существенно затрудняет восприятие истории игроком, привыкшего к киберпанку формата того же Deus Ex. Скажем, если по сюжету герой ковыряется в ящике стола, то вы не увидите, что внутри, а *прочитаете* описание содержимого. Без осознания этой специфики за Returns браться не стоит – велик шанс, что культурный феномен обернется для вас мучительным занятием.

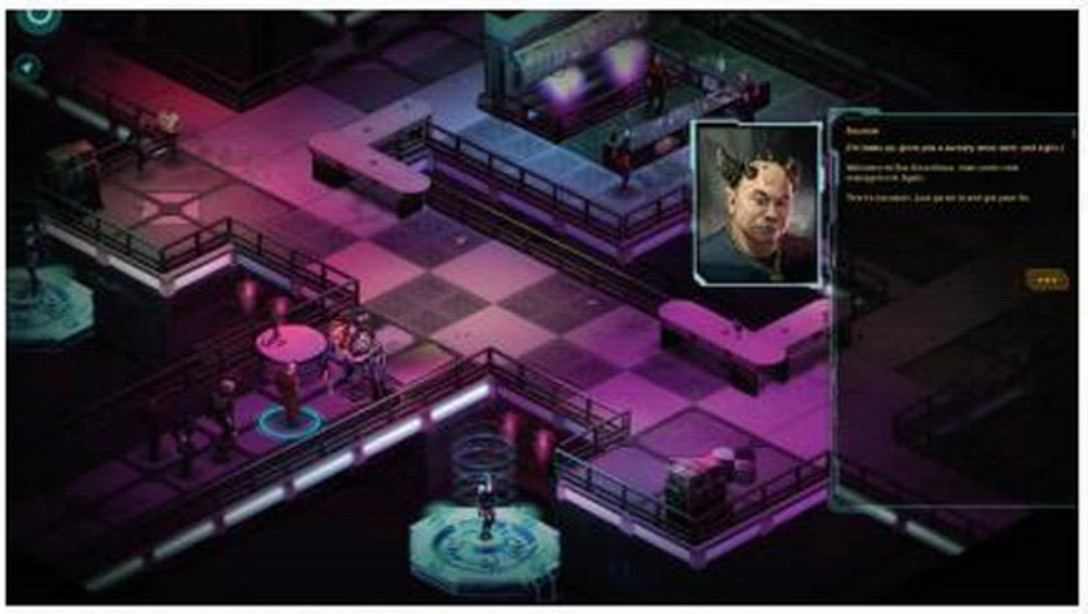
Если все же решитесь, то начинать погружение в мифологию имеет смысл с версии для iOS (управление здесь, как и в случае с **XCOM: Enemy Unknown**, будто изначально было придумано для сенсорного экрана) либо с прошлогоднего издания **Shadowrun: Dragonfall – Director's Cut**, где помимо существенно доработанного оригинала вас ожидает DLC.

«Shadowrun Returns, как и вселенная, в которой она происходит, вся состоит из противоречий. У этой игры достаточно серьезных недостатков, но умелый авторский стиль и плотная атмосфера мира «бегущих в тенях» склоняют чашу весов в пользу разработчиков» – Геворг Акопян, №9 (192) 2013, 7,0.

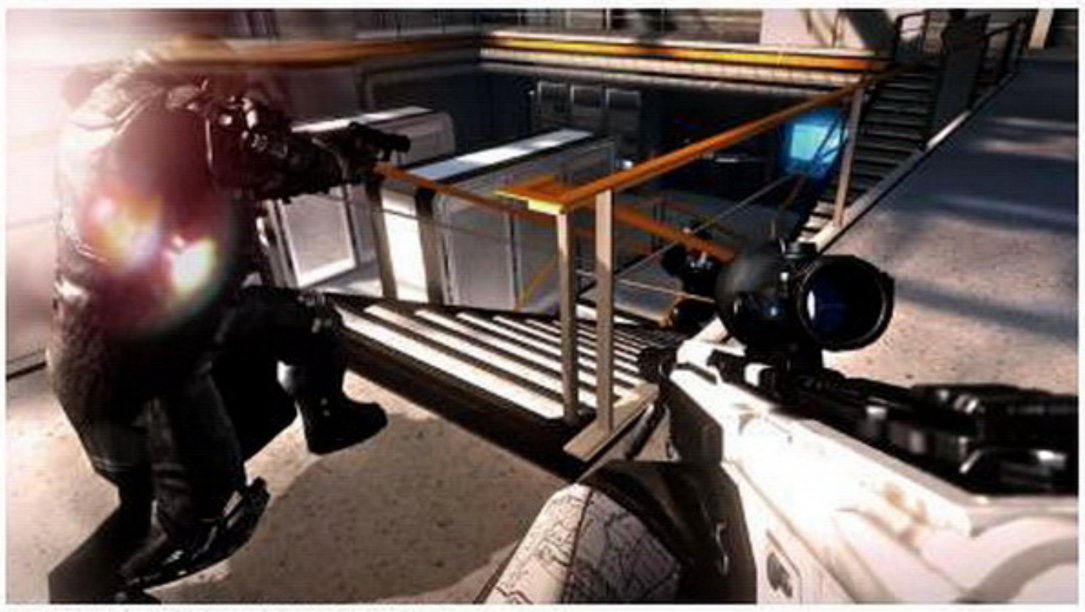
Syndicate

Оригинальная Syndicate – тактическое развлечение про боевых киборгов, выпущенное в 1993 году **Bullfrog Productions**, авторами великой **Populous**. Syndicate 2012 года связывает с оригиналом лишь похожее название и сюжетная линия (будущее, власть коммерческих синдикатов, контроль населения при помощи нейроимплантатов), во всем остальном это другая игра, в другом жанре и от другой студии – игру сочинили авторы свирепого шутера **The Darkness**.

Их творение сложно назвать ремейком, и даже избранный разработчиками термин «переосмысление» звучит не очень уместно. Syndicate скорее банально переехала в другую плоскость (из изометрической перспективы прямо на поле боя), сделав все необходимые поправки на современные технологии. В итоге здесь чуть ли не ежесекундно что-то взрывается крупным планом, перед героем мечутся сверхзвуковые враги, сам он замедляет время посредством биочипа, взламывает сознание врагов и поливает пространство стерильных узких уровней свинцом. Похожим образом можно развлекаться с четырьмя подельниками в кооперативном режиме.



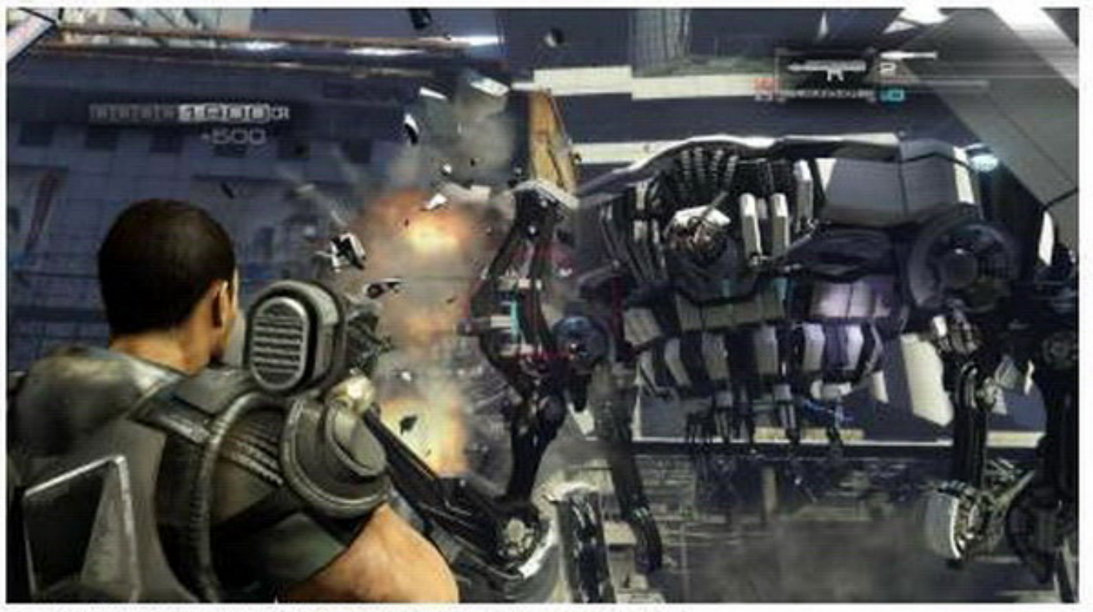
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ в случае с Shadowrun Returns столкнулись еще и с проблемой отсутствия локализации. Обилие текста требует довольно хорошего знания английского языка



МЕСТАМИ SYNDICATE ВЫГЛЯДИТ КАК успешное подражание играм серии F.E.A.R.

АКЦЕНТ НА БЛИЖНИХ БОЯХ — еще одна не совсем характерная для киберпанка особенность Remember Me

ИССЛЕДОВАТЬ НЕО-ПАРИЖ в игре оказалось интереснее всего



ПЕРИОДИЧЕСКИ BINARY DOMAIN заходила на территорию безумной японской фантастики

Вселенная соответственно жанру преобразилась далеко не в худшую сторону. Это стильная антиутопия в антураже из стекла, металла и вспышек искусственного света (неон в кадре появляется редко), выступающая идеальной площадкой для остросюжетных забегов с пулеметом наперевес.

«Отличный дизайн, небанальная механика, несколько по-настоящему классных сцен (не будем портить вам удовольствие примерами). Элегантный, жестокий и неглупый шутер, в котором тем не менее то и дело приходится спотыкаться о неоправданно завышенную сложность. Если вы любите жанр, эту игру надо обязательно брать» – Георгий Курган, №3 (174) 2012, 8,0.

Remember Me

2084-й год, Париж. Одновременно зловещий и обаятельный облик французской столицы, где продвинутая робототехника уничтожила рынок труда, а импланты в головах людей наделили память функционалом цифрового носителя. Главная героиня Нилин, хакер могущественной корпорации Memoreyes, обнаруживает себя с частичной амнезией в тюрьме, где узнает, что ей планируют окончательно стереть память. Решив, что воспоминания ей еще пригодятся, девушка сбегает из Новой Бастилии в эстетически безупречный Нео-Париж и затевает бунт против системы.

На всем своем протяжении Remember Me беззастенчиво воспроизводит особенности классического киберпанка: жесткая стратификация (элита и бедняки, сходящие постепенно с ума), промышленный шпионаж, тирания правящей верхушки, информационно-технологический терроризм. При этом ничего оригинальнее в жанре за последние годы не было – тему с контролем памяти авторы развивают так, как мало кто до них делал, боевая система для экшенов западной школы весьма оригинальна, а Париж 2084 года, своего рода переосмысление оруэлловской антиутопии, с визуальной точки зрения исполнен почти гениально.

Если в Syndicate непременно стоит поиграть всем, кто в жанре ценит в первую очередь экшен, то Remember Me будет особенно любопытна поклонникам фактурных сеттингов и тем, кто забыл, что киберпанковские миры могут существенно отличаться от того, что мы видели в Deus Ex и «Бегущем по лезвию».

«Remember Me поднимает проблемы трансгуманизма, демократии, права на частную жизнь и ряд вопросов помельче, а потом сама же на них отвечает. Это игра, в которой важнее всего история, а не геймплей, причем история содержит несколько смысловых уровней и рассказывается с применением любопытных выразительных средств» – Ян Кузовлев, №7 (190) 2013, 8,5.

Binary Domain

Этот шутер от Sega в равной мере отсылает к западной кинофантастике, классическому киберпанку и творчеству Айзека Азимова (см. его законы робототехники). Игра формирует довольно убедительную картину 2080 года: после катаклизма человечество придумало использовать для отстройки городов роботов, однако позже кто-то (подозрения, конечно, сразу падают на японскую корпорацию) придумал делать их еще и неотличимыми от людей. После атаки одного из киборгов на правительственный штаб в Детройте власти США посылают разобраться с армией андроидов военный отряд; вскоре операция перетекает едва ли не в полномасштабную войну с электрическими тварями всех размеров.

Помимо экспозиции, с киберпанком экшен перекликается еще и тем, что не в последнюю очередь акцентирует внимание на характерах персонажей: авторы попытались сделать героев максимально непохожими на безликих солдат из милитари-шутеров. На одного архетипичного бойца, вроде шумного чернокожего парня с пулеметом, в отряде непременно приходится яркая личность – например, галантный человекоподобный робот, изъясняющийся с французским акцентом. К тому же в зависимости от выбираемых действий и слов отношение членов команды к вам постепенно меняется – сохранить нейтралитет по ключевым вопросам получается редко, приходится ввязываться в споры и улаживать конфликты в группе.

Наконец, игра впечатляет дизайном и постановкой. Как и любой пристойный киберпанк, Binary Domain целиком захватывает ваше внимание раз в пять секунд, предлагая то нервную схватку в тоннеле, то бой с громыхающим монстром в пол-экрана, то смурной футуристический пейзаж города. Не засмотреться бывает сложно.

«Binary Domain стоит уважать хотя бы за то, что она пытается разрушить невидимую стенку между игроком по эту сторону экрана и компьютерными персонажами – по другую. Ну и не стоит забывать о том, что это действительно классный шутер про роботов. Любителям Айзека Азимова точно понравится» – Ян Кузовлев, №4 (175) 2012, 8,0. ■

E3 ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О ВЫСТАВКЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ ЗАМ. ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Привет! Вы уже наверняка заметили, что у журнала поменялась структура – в каждом номере теперь есть якорная тема. В прошлом выпуске был большой материал про отечественные игры, в этом выпуске – репортаж с E3. Мы делаем журнал по-новому во многом для того, чтобы выпуски не теряли актуальность, чтобы к ним хотелось возвращаться снова и снова. На этом изменения не закончились. Дальше будет намного круче.

ИСТОРИЯ E3

КАК МЕНЯЛАСЬ ВЫСТАВКА НА ПРОТЯЖЕНИИ 20 ЛЕТ

ПАВЕЛ БАЖИН

КАЖДАЯ E3 ДЛЯ НАС – НАИБОЛЕЕ ГРОМКОЕ ШОУ В ГОДУ. В 2015-М МЫ ОТМЕЧАЕМ ДВАДЦАТЬ ПЕРВУЮ (КАК В БЛЕК-ДЖЕКЕ) ВЫСТАВКУ И РАССКАЗЫВАЕМ НЕ ТОЛЬКО О ГРОМКИХ АНОНСАХ И НОВЫХ ИГРАХ, НО ЕЩЕ РАЗБИРАЕМСЯ, КАК ВАЖНЕЙШЕЕ СОБЫТИЕ В ИНДУСТРИИ ПРИШЛО К ТОМУ, ЧТО МЫ ВИДИМ СЕЙЧАС.

E3 2015 длилась с 16 по 18 июня и собрала 52 тысячи посетителей

Самую большую и известную в мире американскую игровую выставку **Electronic Entertainment Expo** создали японцы. Не то чтобы они оказались самыми умными и шустрыми – в те времена никого другого просто не было. Всю консольную индустрию делили между собой **Sega** и **Nintendo**, да еще дерзкий новичок **Sony** пытался откусить у мастодонтов часть рынка со своей новейшей приставкой, носившей странное и труднопроизносимое имя «Пурэйсутэсён». Впрочем, чаще ее называли по-английски – PlayStation.

Японцам нужен был удобный формат, чтобы окучивать быстро растущую аудиторию американских игроков. До 1995 года крупные игровые компании пользовались услугами Consumer Electronics Show, но она была посвящена в первую очередь бытовой электронике, поэтому на игровые компании там смотрели косо: детский сад, несерьезно. Да и вообще отношение к игровой индустрии в те времена было очень настороженным, а американская пресса и политики с удовольствием муссировали тему вреда жестоких игр.

Поэтому Sega решила, что надо делать свою собственную выставку, с блек-джеком и booth babes. Nintendo тут же высказалась против, сказав, что им и на CES живется неплохо. На самом деле компания просто не успевала выпустить свою новую приставку в 1995-м и всеми силами хотела испортить конкуренту эпичный анонс Sega Saturn. Но к тому времени позиции Nintendo уже порядком пошатнулись, а потому участие Sega и Sony стало решающим – на выставку выстроилась целая очередь издательств. А под самый конец и сама Nintendo, поняв, что ее мини-бойкот не сработал, записалась в списки участников, отхватив себе четверть главного зала. Так началось самое грандиозное игровое шоу всех времен и народов.

Не успев появиться, выставка начала стремительно меняться. Индустрия проходила очередной поворот: уже в 1996 году провал новой приставки Sega выкинул компанию из числа значимых платформодержателей, Nintendo также утеряла свое былое влияние, а Sony, наоборот, успешно наращивала объемы продаж PS. Владельцы PC наверняка пустят слезу ностальгии, вспомнив, что **Microsoft** в то время активно участвовала в выставке – только не как производитель консоли, а как разработчик Windows. Она была полна энтузиазма превратить PC в главную игровую платформу.

Надо сказать, что у Microsoft были веские основания для оптимизма. В те времена именно на PC творилась настоящая технологическая революция, олицетворением которой стал жанр шутеров. В 1997 году на E3 были представлены **Half-Life**, **Unreal**, **SiN**, **Daikatana**, **Prey**, **Quake 2**. И даже позже, в первые годы XXI века, выставка, вопреки всем прогнозам,

так и не стала чисто консольной. Бурный рост мощности PC держал платформу на переднем крае развития игровых технологий, а потому PC-игры неизменно оказывались в центре внимания. **Doom 3** завоевал E3 2002, **Half-Life 2** стала гвоздем E3 2003, затем были и **Battlefield 2**, и **F.E.A.R.**, и много чего еще.

Это было золотое время E3. Выставка процветала. Если вы думаете, что затащить на стенд танк придумала **Wargaming**, то жестоко ошибаетесь: десять-пятнадцать лет назад там были стенды и повнушительнее. В том числе и танк, пусть и не настоящий, зато сделанный в натуральную величину и регулярно «стреляющий» с помощью гигантских динамиков. Студии придерживали для E3 самые интересные анонсы, соревновались в создании самых крутых стендов и нанимали самых симпатичных девушек, благо модели в Лос-Анджелесе стоили довольно дешево (мы бы хотели сказать, что благодарить за это стоило находящийся поблизости Голливуд, но на деле цену на женскую красоту сбивал процветающий в городе порнобизнес).

А потом все закончилось. Претензии к E3 копились давно: компании жаловались на чрезмерные расходы, журналисты жаловались на кучи праздношатающегося люда, а новое руководство E3 считало, что основное внимание привлекают пресс-конференции компаний, отодвигая выставку на второе место. И как-то сама собой родилась гениальная мысль – к черту все, меняем формат!

В 2007 году E3 перенесли в Санта-Монику, где расположены офисы множества IT-компаний и игровых студий. На этот раз все прошло в виде саммита для прессы: никакой выставки, лишь череда конференций, проходящих в самых шикарных отелях на берегу Тихого океана. Но то, что должно было стать идеальной E3, стало идеальной катастрофой.

Сэкономить не удалось. Владельцы отелей заломили такие цены, что на деле расходы компаний только увеличились. Участников было мало. Часть компаний просто не пригласили, а часть приглашенных объявила мероприятию бойкот, протестуя против смены формата. Если раньше небольшое издательство типа **Tecmo** (президент которой возмущался громче всех) еще могло арендовать стенд, то теперь приходилось выкладывать огромные деньги для проведения собственной презентации. Или идти на поклон к платформодержателю. Организаторы умоляли потерпеть, мол, это лишь эксперимент, просто не все получилось с первого раза. Однако со второго раза тоже ничего не получилось, и с 2009 года E3 вернулась к обычному формату.

Точнее, попыталась вернуться, потому что за истекшие два года в индустрии произошли большие перемены. PC перестал быть технологическим «локомотивом», тащившим за собой всю индустрию. Старые разработчики ушли с PC, а новые еще не появились. Да и на консолях было не все гладко. Главные кормильцы E3, Sony и Microsoft, осознали, что очень крупно просчитались с новыми приставками. Сделав ставку на технологии, они вызвали к жизни гонку бюджетов, которая подорвала разработку консольных игр. Студии просто боялись рисковать и рубили на корню все оригинальные идеи. Тем временем Nintendo со своей Wii успешно срывала банк, осваивая казуальную аудиторию.

Не сумев придумать ничего нового, Sony и Microsoft пошли по стопам конкурента, создав контроллеры движения PS Move и Kinect. Когда Питер Молиньё вдохновенно рассказывал со сцены про возможности Kinect и показывал «концепт-ролики» про виртуального мальчика Майло, это было даже забавно. Но к 2011 году на E3 начался настоящий ад.

Детские игры. Семейные игры. Спортивный трэш. Компании искали себе новую аудиторию, вот только E3 всегда была предназначена для хардкорных игроков, а смотреть на все это им было очень скучно. В 2012 году все ждали новых консолей, но они не появились. Одряхлевшие PS3 и Xbox 360 уже не могли удерживать внимание публики, доля консольных проектов снизилась, по примерным оценкам, с 90 до 60 %. Освободившуюся нишу заняли онлайновые и мобильные игры, но только самые богатые и известные – а значит, не интересные ни игрокам, ни журналистам. Выставка – это возможность изучить новинки, а не посмотреть чемпионат по **League of Legends**. Вот только у создателей новинок денег на посещение E3 просто не было.

Выход PS4 и Xbox One зарядил выставку новым запасом энергии, вернув ей былую мощь и величие. К счастью, организаторы доказали, что они могут учиться на собственных ошибках. Они знали, что этого заряда хватит лишь на пару-другую лет. Поэтому уже в 2013-м в залах появились мини-стенды для бедных инди-разработчиков, а в 2015 году PC получила собственную пресс-конференцию. Выставка меняется, ищет новых участников, но это уже не безумные эксперименты прошлых лет, а необходимые и давно назревшие реформы. В любом случае за свою долгую историю E3 навидалась такого, что даже в самый трудный час теперь может с полной уверенностью сказать: «Да что там, бывало и хуже!» ■

ЕСЛИ ЧТО, наша любимая E3 – с Таком Фуджи и его блестящим выступлением на конференции Konami

ДЕМО НА E3

КАК УСТРОИТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И НЕ ОБЛАЖАТЬСЯ

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

АВТОРЫ ИГРЫ О БЭТМЕНЕ
делятся собственными страхами перед появлением Пугала

РАЗРАБОТЧИКИ ROCK BAND
не успели отключить кнопку паузы, и, конечно же, Питер Мур ее случайно нажал

Летом 2014 года на конференции Sony в рамках E3 впервые показывали геймплейное демо **Batman: Arkham Knight**. Огромный экран, сотни людей в зале, миллионы смотрят трансляцию, еще больше увидят ее в записи. Свет гаснет, и на экране появляется Бэтмен. Под дождем плавно колышется плащ, впереди светится Готэм. Герой ныряет вниз с огромной высоты и с брызгами плюхается в экшен. Новые приемы, гаджеты, бэтмобиль, контраст скорости и замедлений. Все хорошо, зрители в восторге.

Заметил ли кто-нибудь небольшие глюки? Возможно. Но когда экран исказила рябь и демка рухнула – заметили все. Пожалуй, это самый страшный кошмар любого автора – поставить вот такую кляксу на первом впечатлении от своей работы.

Но экран передернуло вновь. Появилось тряпичное лицо Пугала, главного злодея игры. Зал выдохнул. Так и было задумано. Перед обещанием погрузить игроков в их личный кошмар авторы презентации явно показали свой.

Альфред Хичкок говорил: «Фильм – это жизнь, с которой вывели пятна скуки». Эта фраза в точности описывает разницу между полной игрой и ее выставочным геймплейным демо. Включите любую запись крупного проекта – не важно, сколько она длится. Главное, что построена будет по всем правилам драматургии.

Это может быть документальный репортаж, где голая правда без прикрас. Это может быть по-настоящему хорошо снятый художественный фильм. Может – даже живая театральная постановка, накаленная и непредсказуемая, но все же до совершенства отрепетированная.

Проблема в том, что мы никогда не знаем, что именно из этого нам показывают. Правда вскрывается, только когда показ идет не по плану.

Хотя, казалось бы, все на виду. Вот в демо Arkham Knight сработал скрипт, игру заглючило, появился Пугало. Все понятно: геймплей поставлен и снят заранее. Вот человек стоит на сцене, держит геймпад и играет: ага, это проект показывают вживую.

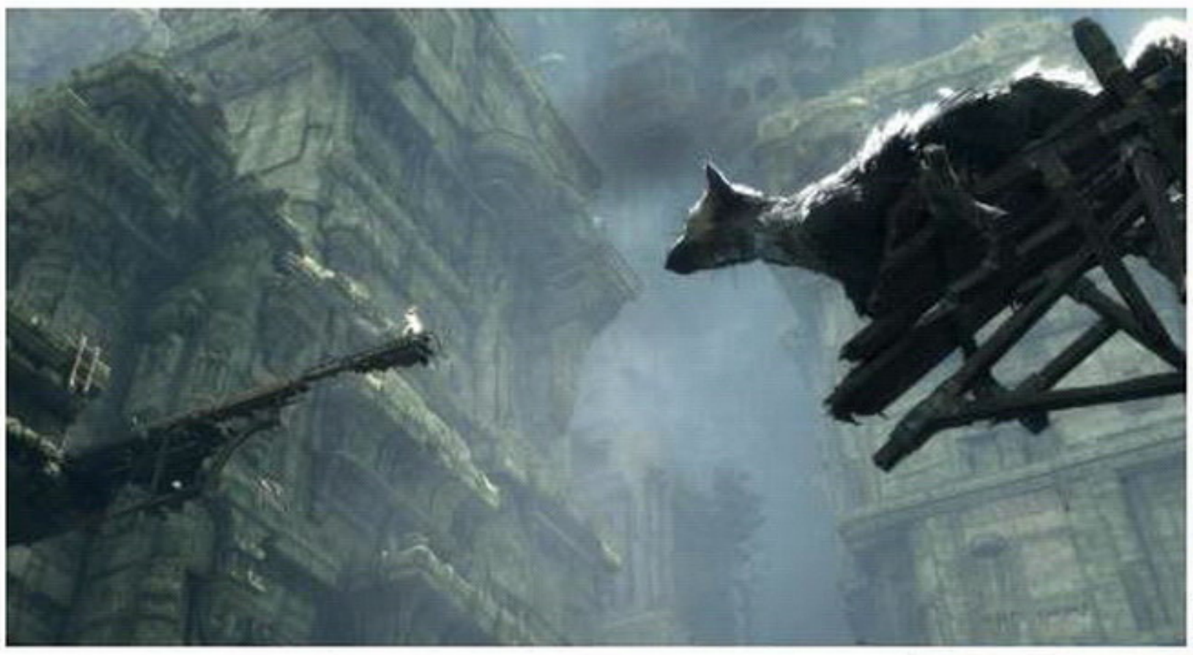
«Мне сказали, что в прошлом году живой геймплей был на самом деле записью, – рассказывает Патрик Клепек на сайте Kotaku про E3 2014. – Нет, она не поддельная, но человек, «играющий» на сцене, ничего не контролировал. Я знаю, что это была за игра, но пообещал не выдавать свой источник».

Пусть игра действительно выглядит так. Но представьте, что вы пришли в театр, только занавес не поднимают, а за спиной выкатывают проектор. Или подумайте, что красивый и техничный футбольный матч оказался договорным.

Конечно, разработчиков можно понять. Демо делают не ради демо, а ради успеха игры. Страх ударить лицом в грязь перед многотысячной аудиторией слишком велик. В проект вложены годы и миллионы. И мы знаем, игра – это не тот случай, когда работа закончена за год до релиза, скручена в катушки и отложена на полочку. Ее могут делать до последнего дня.

Если вырвать кусок из разработки и показать как есть – получится демонстрация багов и полный про-

E3 ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О ВЫСТАВКЕ



вал. Поэтому для создания демо обычно выделяют отдельную команду. Получается, студия параллельно делает две игры – основную и маленькую выставочную. «Как штатный разработчик, я всегда ненавидел демки для E3. Они слишком отвлекают от основного проекта», – говорит Дэн Тисдейл из Harmonix.

Но даже такой подход не страхует от ошибок полностью. На E3 2013 конфуз произошел во время показа **Assassin's Creed 4: Black Flag**. Игра зависла, в зале тишина, человек на сцене замер как вкопанный. К сожалению, на экране не появились злые тамплиеры и не показали ролик с отключением «Анимуса». Пришлось продолжать с покрасневшими от стыда лицами.

Но это не поставило крест на игре: через несколько месяцев она вышла и ее приняли гораздо лучше предыдущей части. **Uncharted 4** не стали меньше ждать, когда Дрейк провалился под землю в декабре на PS Experience. А на E3 2015 новую демонстрацию не освистали на первых же кадрах, хотя код внезапно подвис.

Потому что гораздо страшнее другой конфуз. Зрители его увидят не сразу. После демонстрации он начнет зреть внутри студии, скрытый от посторонних глаз. И вот именно он может загубить проект. Демка и основная игра могут стать абсолютно разными вещами уже после показа.

В 2003 году Bungie привезла на E3 демоверсию Halo 2. Космический корабль пролетает среди небоскребов, между которыми красиво пробиваются солнечные лучи. На земле суета, вокруг снуют люди. Куда бы ни повернулся игрок, везде что-то происходит. Летят пули, взрываются дома, пролетают истребители. Зрители охают и аплодируют, как на рок-концерте. Они в восторге, потому что уверены – Halo будет самой продвинутой игрой.

«Мы прошли через сущий ад, делая это пятиминутное демо. Но, вернувшись с E3, поняли, этот графический движок не будет работать. Он просто не сможет обработать все окружение, необходимое нашему проекту. Поэтому мы буквально выкинули движок и начали все сначала».

Но люди, посмотрев то шикарное демо, уже создали образ идеальной игры – и каждый отзыв, каждая статья только сильнее его раздували. Работа в такой атмосфере наверняка не из легких. И не у всех получается совладать с ней так же хорошо, как у Bungie.

В 2011-м **Irrational Games** показала пятнадцать минут **BioShock Infinite**. Дизайнер уровней Шон Эллиот рассказал Kotaku, как двадцать человек несколько месяцев вручную собирали демоверсию. Поскольку игра еще совершенно не была готова, они строили машину Голдберга из планов и амбиций. Несмотря на то, что демо было играбельным, шаг в сторону – и все бы развалилось.

«ИИ был тогда совершенно никакой, – говорит Шон. – Даешь ему волю, и начинается полная катастрофа». Поэтому все демо полностью заскриптовали.

Конечно, Эллиот остался доволен результатом. По его словам, получился как будто отрывок из настоящего фильма. Но с игрой демку мало что роднило, потому что это было лишь ее идеалистичное представление.

Надежды, как всегда, разбились о возможности. Путь к успеху стал на пару лет дольше. Проект пытались уместить в версию, которую способен запустить не только человек с самым мощным ПК в мире. Но, к сожалению, ожидания игроков идут рядом с тем, что им показали, а не с тем, что будет сделано в итоге.

Красивое обещание The Last Guardian продало не одну PS3 в 2009 году. Но после демонстрации про обещание как будто забыли. А годы тишины, слухи и домыслы возвели ее даже в больший идеал, чем хотели показать разработчики.

«В 2011 году прогресс сильно замедлился, – считает Сюхэй Ёсида, глава Sony Worldwide Studios. – Мы столкнулись с техническими проблемами, игра тормозила. Демо для выставки было сильно перенастроено, и игра никак не дотягивала до его уровня».

Возможно, порожденные показом 2009-го ожидания превратились в самого опасного врага игры. «Проблема в том, что я ждал шесть лет, чтобы узнать больше об интересующей меня игре, и теперь, несмотря на громкий анонс и закрытый показ... все еще жду этого», – рассказывает Люк Кармали из IGN, поиграв в демо на E3 2015. Похоже, за такой срок ожидания ушли от реальности дальше, чем любая презентация.

Но компании знают риск и по-прежнему заигрывают с тонкой гранью между правдой и выдумкой. Сколько красоты сделали на последних E3 из обычного геймплея. Ubisoft, несмотря на все свои набитые шишки, по-прежнему разыгрывает в демонстрации мультиплеера невероятные драмы. Такие, что и в кино не всегда увидишь. В отрыве от геймплея они шикарны, но все же понимают, что в игре так никогда не будет.

Порой E3 напоминает туристический филиал Земли на далеких планетах. Там, на большом экране, рассказывают о нас самыми добрыми сказочными фильмами. «Это действительно снято на Земле», – говорят режиссеры. Но инопланетяне прилетают в гости, а там... ■

АВТОРЫ THE LAST GUARDIAN
так и не смогли сделать для PS3 всего, что наобещали в демке

ДЕМОВЕРСИЯ BIOSHOCK INFINITE
для E3 2011 была идеальной мечтой разработчиков, а не отражением реальности

UBISOFT НЕ ВЫКРУТИЛАСЬ
из неприятной ситуации на сцене, когда рухнула демка Black Flag. Но игре это не повредило

E3 ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О ВЫСТАВКЕ

НАДУТЫЕ СЛОНЫ

НЕПРИЯТНОСТИ, СКАНДАЛЫ И КАЗУСЫ НА E3

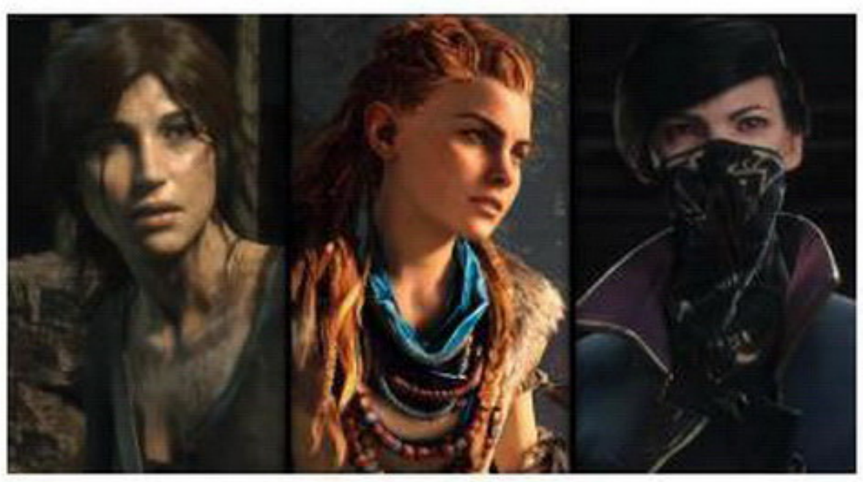
АРТЕМ МАЛЫШЕВ

ЛУЧШЕ БЫ ТАКОЙ СОСТАВ назвали творческой задумкой, чем говорили про нежелание тратить на женщин деньги и время

Выставка E3 – это котел, где раз в год смешивают все самое лучшее и самое противное в игровой индустрии. С одной стороны, там отличные трейлеры, демки и долгожданные анонсы. Трехдневный поток достижений талантливейших людей. Супербоул от видеоигр. Праздник.

С другой – ложь и холод. Представители компаний, которые говорят так, будто Снежная королева запихала им в грудь целый айсберг. Аудитория, которая ведет себя как перекормленные конфетами дети. И почти каждый год странные, очень странные скандалы и казусы.

Неосторожная шутка, фраза или притянутое за уши мнение – все это не раз становилось поводом для скандала. В 2014 году **Ubisoft** показала на E3 кооперативный режим в **Assassin's Creed: Unity**. Своему персонажу можно было выбрать практически что угодно, но не пол. Издание Polygon спросило у креативного директора игры Алекса Амансио, почему так. Он ответил, что изначально это сделать хотели, но не стали. «Таковы реалии разработки, – сказал Алекс. – Это вдвое больше анимации, вдвое больше озвучки – вдвое больше всего. А учитывая, что у нас еще и кастомизация, это требует слишком много дополнительных затрат».



Шквал критики обрушился на Ubisoft. Затем шквал критики обрушился на критиков. Авторы игры могли сформулировать ответ как угодно, но их слова запустили широкую дискуссию. Она, безусловно, интересна, но игре вряд ли шла на пользу. Компании пришлось успокаивать аудиторию, оправдываться, приносить извинения и давать обещания.

За два года до этого всего одна неосторожная фраза продюсера **Crystal Dynamics** Рона Розенберга в интервью Kotaku перевернула все представление о выставочном трейлере **Tomb Raider**.

– А потом ее лучшую подругу похитили, ее саму взяли в плен головорезы, пытались изнасиловать и…

– Ее пытались изнасиловать?

– Она буквально превратилась в загнанного зверя. И тут случилась огромная перемена для нее. Лара была вынуждена либо дать отпор, либо умереть. Именно это мы сегодня показали.

Новость, что Лару Крофт в новой игре будут насиловать, моментально растащили по интернету, и это понравилось не всем. В атмосфере растущего напряжения студия просто отказалась от слов продюсера.

КТО-НИБУДЬ вообще помнит эту приставку?

«Одна из сцен, определяющих Лару как персонажа, была ошибочно принята за попытку изнасилования, – заявил глава студии Даррел Галахер. – Этот эпизод мы показали в трейлере на E3, его видели миллионы людей. В нем Лара вынуждена впервые в жизни убить человека. Несмотря на то, что она такая мрачная, дальше показанных событий мы не заходили. Сексуальное насилие любого характера – это не та тема, о которой мы будем говорить в игре».

Но было уже поздно. Интрига тянулась до самого релиза, и неизвестно, сколько людей купило игру, чтобы посмотреть, что там за скандальный эпизод. Конечно, ничего страшного на деле не было. Очередной раздутый из мухи слон.

Сексуальное насилие – опасная тема, с ней нельзя шутить. Но в 2013 году продюсер из Microsoft об этом забыл. Во время презентации Killer Instinct он подшутил над своей коллегой. Она проигрывала, и тот сказал: «Не сопротивляйся, скоро все кончится». Устойчивое выражение – на русском оно звучит как «расслабься и получай удовольствие». Конечно, можно говорить, что ничего такого во фразе нет, но дураку понятно, что подтекст у нее грязный. И поэтому Microsoft пришлось извиняться.

В том году не все фразы и решения компании удалось исправить простыми извинениями. Буквально в пару презентаций она разнесла репутацию Xbox в клочья.

Наверное, сотрудники до сих пор видят в кошмарах ехидную улыбку Дона Мэтрика, жестом продавца из магазина на диване указывающего на Xbox One. Неразделимая связь с Kinect, постоянное подключение к интернету, запрет на запуск подержанных игр. Удивительно, как компания не предвидела реакцию аудитории. Microsoft начали втаптывать в грязь. Ярость была настолько велика, что когда Адам Орт сказал «смиритесь» – его засыпали угрозами расправы. И Дон, и Адам ушли из Microsoft. Для Sony этот скандал был просто подарком. Несколько секунд видео – Сюхэй Ёсида просто передает диск с игрой в руки Адаму Бойе, без всяких ограничений и DRM, и конкурент в глубоком нокауте.

Сотрудники Sony рассказывали, как они буквально прыгали от счастья, глядя на конференцию Microsoft. Потому что во время презентации PS3 на E3 2006 они сами наступали на эти грабли.

Главе компании Кадзуо Хираи до сих пор припоминают, как он с ужасно наигранным восторгом объявлял высоченную цену консоли и нахваливал никому не интересную Ridge Racer. Как продюсер Бил Рич обещал документальную историчность Genji: Days of the Blade, а потом бился там с гигантским крабом.

Пожалуй, хуже презентация была только у Sega в далеком 1996 году. Компания объявила на E3, что выпускает анонсированную консоль Saturn немедленно. Хотя до запланированного старта было еще несколько месяцев. За благородным порывом стояло стремление обогнать PlayStation и получить титул первой 32-битной консоли на рынке. Вот только к продажам никто не был готов. Ни ретейловые сети, ни разработчики, и приставка вышла почти без игр на старте. Это стало началом конца Sega как компании-платформодержателя.

Было ли все это на E3 2015? Почти нет, хотя все к тому шло.

Последнее время сильно бушует «Геймергейт» – большой спор всех со всеми, обо всем и ни о чем. Разработчики, пресса, аудитория – все поливали друг друга грязью так шибко, что судьями в споре стали крупные непрофильные СМИ. Поводы для конфликта смешались в вонючую серо-буро-малиновую жижу из расизма, феминизма, цензуры, предвзятости, насилия и прочих без того сложных тем.

В таких условиях удивительно, что E3 2015 подпортила не война за социальную справедливость, а простое человеческое хамство.

Bungie анонсировала расширение **The Taken King** для **Destiny**, но цену назначила как за полноценную игру. Игрокам это показалось странным, но политику коллекционного издания они не поняли совсем. В него входит основная игра, расширение и эксклюзивный контент, который другим способом купить нельзя.

«Я понимаю, ты хочешь этот эксклюзивный контент, – сказал креативный директор Люк Смит в разговоре с журналистом из Eurogamer, – но ты недоволен просто потому, что еще не знаешь, насколько сильно ты его хочешь на самом деле. Покажи я тебе сейчас видео, ты бы стал швырять деньгами в экран».

Для фанатов это прозвучало, будто компания хочет продать игру еще раз тем, кто купил ее еще в прошлом году. Ярость в интернете стала расти как пузырь. Но и машину маркетинга было уже не остановить.

Прямо в разъяренную толпу бросили новость о совместной акции с Red Bull: чтобы получить еще одну порцию эксклюзива, надо покупать энергетики. Этого хватило, чтобы преданные фанаты пошли штурмом на репутацию компании.

Хорошо, что не всегда проблемы и казусы на E3 приводят к печальным скандалам. Провальную от начала до конца конференцию **Konami** на E3 2010 можно смотреть как комедийное шоу, где иногда показывают трейлеры. Наоки Маэда танцует перед экраном и на ломаном английском обещает, что в **DanceMasters** нам будет «проще двигать своим жирным телом». Это попытка пошутить, но никто не смеется. Брайан Гомез рассказывает про новый Silent Hill, а Дэвин Шацки сверлит его затылок взглядом маньяка. Все шоу превратилось в один большой мем.

Было бы здорово, если бы каждая неприятность на выставке превращалась в итоге в уморительную комедию, а не в очередного раздутого слона. ■

МАЛО КТО СТОЛЬКО ИСТЯЗАЛ СВОИХ персонажей, сколько это делали авторы перезапуска Tomb Raider

НЕОТДЕЛИМЫЙ «КИНЕКТ», постоянный онлайн и запрет подержанных игр – все это ушло вместе с Доном Мэтриком

HALO 5: GUARDIANS

ПОЧЕМУ СТОИТ ЖДАТЬ НОВУЮ ИГРУ ПРО СПАРТАНЦА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Жанр Экшен
Издатель Microsoft Studios
Разработчик 343 Industries
Платформа Xbox One
Дата выхода 27 октября 2015 года

Halo для Xbox уже давно история исключительно знаковая, а образ Мастера Чифа прочно укрепился в сознании почти всех, кто увлекается играми. Не нужно разбираться в мифопоэтике Halo, рассуждать про кольца и смешных разноцветных пришельцев, чтобы оценить вклад игры в популярную культуру. Это не просто культ вокруг сверхчеловека в блестящем скафандре – подавать экшен так, как это делают в Halo, до сих пор мало кто умеет.

С переходом серии от **Bungie** к **343 Industries** вышло вот что: новая команда перетряхнула мир, ввела новые силы и расширила вселенную. Попутно разработчики постарались с налету передать то, до чего Bungie самостоятельно доходили почти десять лет.

Получилось не без проблем: в **Halo 4** меньше хитрых врагов и открытых пространств. Чифу тесно в новой игре, да и нападают на него прямолинейные предтечи Дидакта. Неплохо в целом – но только если не сравнивать с тем, что прежде успели придумать Bungie.

Тем не менее своего культурного значения образ Мастера Чифа не потерял. И 343i должны позаботиться о том, чтобы он сохранил его и впредь.

Halo 5 началась с обескураживающей интриги и заставила всех поклонников серии серьезно переживать. Персонажа понятно какого масштаба объявили предателем, и за ним началась охота, за которой мы наблюдаем глазами Джеймсона Локка. Тот со своей командой ОНИ-спартанцев ищет следы Джона-117.

На E3 я узнал, что Halo 5 делает акцент на совместной игре и рассказывает о конфликте с двух сторон: мы играем то за «синюю команду» Чифа, то за Локка со товарищи. Кажется, вместо того, чтобы бездумно хватать элементы из разных Halo, новая игра всерьез обратила внимание на **Reach** – на протяжении всего повествования мы будем бегать с группой единомышленников, только на этот раз соратникам можно отдавать контекстные приказы.

По тому геймплейному отрывку, что продемонстрировали на E3, прогнозировать что-либо сложно. Но 343i, конечно, понимают, что сейчас на карту поставлено вообще все.

Об одиночном режиме не известно почти ничего – даже на закрытой презентации показали лишь короткую, но эффектную сцену, в которой синяя команда штурмует корабль ковенантов. Сверхлюди в скафандрах лихо пробивают бронированные иллюминаторы звездолета, влетают внутрь, в толпу пришельцев... Те по-киношному готовы разобрать спартанцев по частям, но печально улетают в открытый космос.

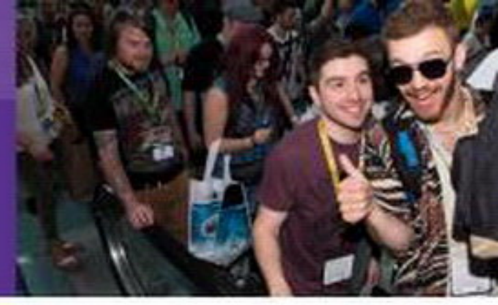
Скорее всего, в отношении кампании разработчики будут хранить интригу до конца, как это было с Арбитром из второй части. Напарники что у Чифа, что у Локка равноценны, в том числе и по способностям, разве что стартовое оружие у них разное – а какое-то время оно будет диктовать тактику боя. Все зависит от того, насколько хорошо дизайнеры смоделируют уровни и поведение врагов.

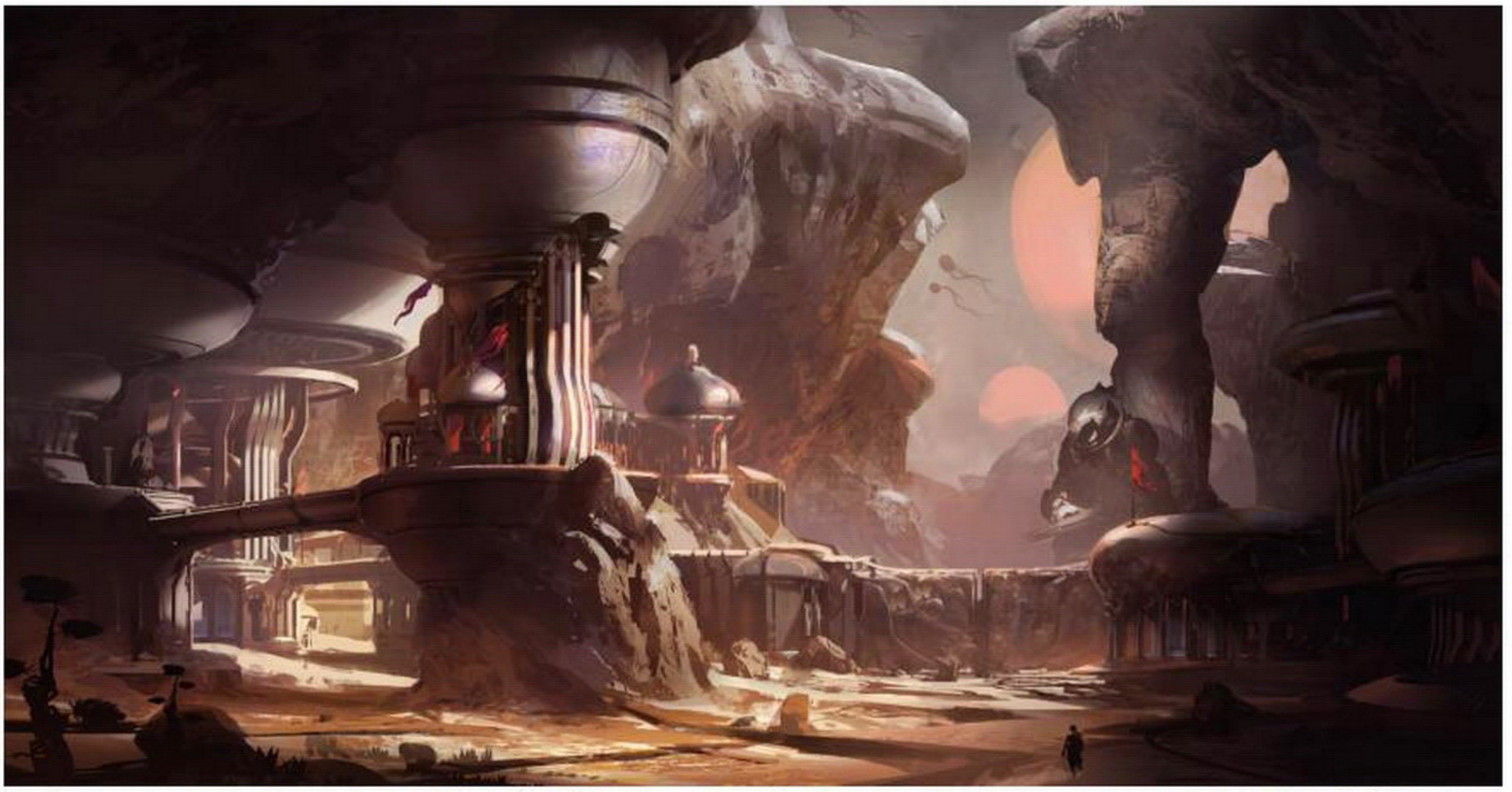
Сомневаться в 343 Industries после первого выступления можно сколько угодно, но сейчас у команды только один шанс, и упускать его они точно не намерены. Слишком велика ответственность, слишком серьезен исходный материал. Главное, чтобы они сумели разыграть свой главный козырь.

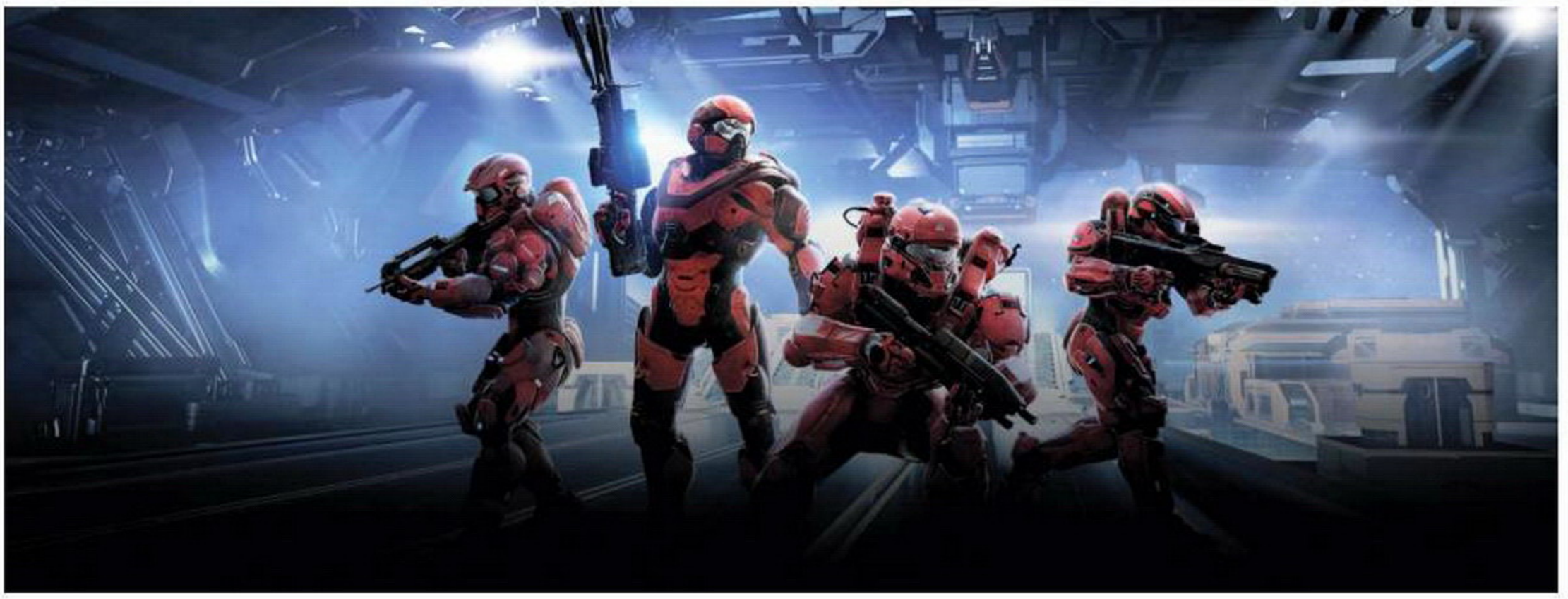
Мультиплеер в Halo всегда был исключительно важен. Коротко о механике: бронекостюм стал маневреннее, его реактивные двигатели позволяют ловко уворачиваться от выстрелов и пользоваться спецприемами. Смотреть в прицел можно с любой пушки, но он сбивается, как только по вам начинают вести огонь, поэтому приходится решать, хотите вы стрелять прицельно или навскидку.

И все это работает предельно плавно: 60 кадров в секунду, точное управление. Разве что прицел находится почти в центре, а не как обычно. Нужно привыкать.

Интереснее то, что в новой Halo 343 Industries хотят попробовать нечто совсем нетипичное.







На E3 я сыграл в новый режим Warzone (именно его брифинг показывали через очки HoloLens).

Две команды по двенадцать человек сталкиваются лицом к лицу на масштабной карте. У каждого отряда есть своя база, в центре – три ключевые позиции, за которые нужно сражаться: гараж, например, позволяет вызывать технику поближе к месту сражения, в оружейных можно оперативно заменить ствол. За убийства и другие активные действия команде начисляются очки; кто первым набрал тысячу, тот и победил.

Есть и альтернативный вариант – захватить все три точки, прорваться на базу и уничтожить там ядро.

Вариант победы с уничтожением ядра очень напоминает режим Onslaught из **Unreal Tournament**, в том числе и ощущениями от экшена в целом. Есть тут немного от **Titanfall**: помимо игроков на поле боя постоянно мельтешат дружественные боты.

Вообще, тут гораздо больше от MOBA, чем приписывали режиму Attrition: на карту время от времени прилетают ковенанты и начинают стрелять по всем подряд, а в определенных местах появляются «боссы», за убийство которых начисляются дополнительные очки. Warzone балансируют так, чтобы любой игрок мог приносить команде пользу. Не умеешь технично стрелять – попробуй залезть в меха или вовремя истребляй ботов и боссов.

На карте нет дополнительного оружия и техники, зато в процессе боя игрок набирает уровни и увеличивает лимит ресурсов. За очки requisition можно купить какую-нибудь машину или карабин. Злоупотреблять мощными игрушками не получится: перед матчем игрок собирает колоду карт из разных стволов и техники, и вот если у вас есть, скажем, три карточки с Warthog, то за одну игру его можно вызвать только три раза.

Такой мультиплеер гораздо ближе к классической одиночной Halo-песочнице – это шанс потерять голову, натворить безумств. Пролететь через всю карту на «банши», сбросить бомбу навскидку и накрыть разом троих. Или плюнуть на войну, сесть в меха и выйти один на один с тяжеловооруженным боссом ковенантов.

Серьезной соревновательной сцены из Warzone, скорее всего, не получится. Развлечение это веселое, но хаотичное и очень суетливое – в противовес традиционным режимам. Однако шансы привлечь новых игроков у него есть. Некоторые. ■

FALLOUT 4

КАКОЙ ПЕС! КАКОЙ ЧУДЕСНЫЙ ПЕС!

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Жанр Ролевая игра
Издатель Bethesda Softworks
Разработчик Bethesda Game Studios
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 10 ноября 2015 года

Главное, что нужно знать о **Fallout 4**, – игра не похожа на предыдущий дуплет от **Bethesda** и **Obsidian**. Их разделяет разительный технический скачок. Не такой разительный, как при сравнении третьего и второго Fallout, но все равно весьма существенный.

На E3 Bethesda впервые показала, как игра выглядит в действительности. Показала многое, так что здесь мы собрали все, что теперь знаем о Fallout 4.

И куда же нас занесло?

Больше никаких домыслов – выжившего из Убежища 111 занесет в постъядерный Бостон. Пустошью называть эти края не хочется, Bethesda начинила их содержимым куда плотнее, чем раньше. Диковинные стихийные самострои, руины, одноэтажные пригороды – все аккуратно пригнано друг к другу, деревце к деревцу. В этом заслуга и доведенного до ума движка: пенопластовые декорации обрели должную фактуру, поверхности выглядят как надо, а не как разрисованные куски мыла. Освещение, прежде неаккуратное, заиграло тенями и всякими полутонами. Обитателей этого мира – в том числе милейшей псинки, которой в роликах Bethesda уделено недюжинное внимание, – тоже коснулось дыхание перемен.

А фабула… фабулу целиком оставили за кадром. Fallout 4 пока что не раскрывает ни своей завязки, ни действующих лиц, ни каких-то запоминающихся ориентиров вроде монумента Вашингтона или башни «Лаки 38».

Кто здесь?

И снова Fallout пробует удивить генерацией персонажа – и не только удобством «лепки» черт лица, как в **EVE** или последних **The Sims**.

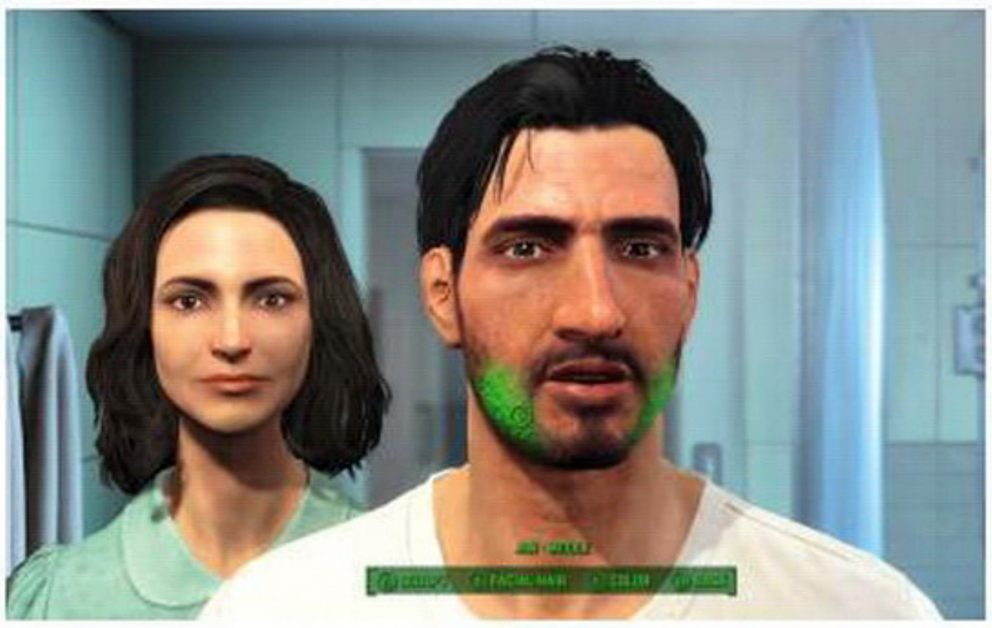
Для начала мы настраиваем внешность героя (или героини) до войны, потому что ему (ей) повезло купить себе место в Убежище накануне ядерной катастрофы. Да, мы впервые видим мир Fallout до войны, если не считать «матрицу» доктора Брона. Впрочем, видеть его нам предстоит недолго.

Важное замечание: новый герой постоянно маячит в кадре во время диалогов, словно в каком-нибудь **Mass Effect**, а реплики выбираются из плавающих квадратиков. А еще ОНО РАЗГОВАРИВАЕТ! Правда. Bethesda наконец-то догнала поезд и научила протагониста другим словам, а не только «Аргх» или «Фус-Ро-Да».

Воевать куда?

Драки смотрятся куда сочнее. От врагов отлетают куски брони (полезно ли, пока не знаем), от зданий – уцелевшая отделка. Режим прицеливания VATS лишился паузы, на замену ей пришло замедление времени. Смотрится эффектно, но удобство пока под вопросом.

Среди неприятелей были замечены как старые знакомые вроде супермутантов и кротокрысов, так и загадочные синтеты – единственная зацепка насчет сюжетного наполнения. Разумеется, кровищи и кишок навалили до краев, равно как и тревожных новостей: кажется, отдельные разновидности врагов научились появляться чуть ли не под ногами. Те же кротокрысы в трейлере вылезали прямо из-под земли.



И прилечь негде?

Наконец-то выходцу из Убежища дадут не только обставить свое логово заготовленной мебелью, но и построить его с нуля. Идея из дополнения **Hearthfire** к **Skyrim** плюс развязанные руки из какой-нибудь **Rust**.

Во время шатаний по Бостону можно прихватывать стройматериалы и всякий хлам (на наших глазах герой запихнул за пазуху буквально целый дом). Из собранного барахла разрешают соорудить не только дом, но чуть ли не целый поселок с собачьими будками, огородом, торговцами, а может быть, чем черт не шутит, и блудницами. И обязательными защитными системами, запитанными от генератора, – чтобы рейдеры не лезли.

Точно так же можно баловаться с экипировкой, изменяя ее до неузнаваемости. Превратить лазерный пистолет в винтовку, натыкать на бейсбольную биту шипов по вкусу. Даже силовая броня доступна для редизайна! И к ней прикручивается реактивный ранец. Настоящий ангел смерти получается – закованный в сталь летающий ублюдок, взрывающий неугодных из ядерной ручной гаубицы «Толстяк».

Я туда один не пойду!

Пока не известно, кто поможет выходцу из Убежища в странствиях по разрушенной Америке. Косвенные улики есть: благодаря все той же собачке, которую протагонист встречает на руинах собственного района. Как и в Skyrim, напарника (в данном случае пса) можно направлять курсором в особом режиме. Очевидно, так же отдаются контекстные приказы. Овчарка из демонстрации геймплея по команде притащила гаечный ключ – очень мило и восхитительно бесполезно.

Ну не системник же в уборную тащить…

В конце концов Bethesda стало тесно в рамках одной, пусть и огромной, ролевой игры – и Fallout отправился наружу. Во-первых, запланировано приложение для смартфонов, которое транслирует интерфейс «Пипбоя» прямо на экран. Для погружения, так сказать. Чтобы погрузиться еще глубже, в комплекте с коллекционкой идет наручный корпус, полностью повторяющий этот самый «Пипбой», – достаточно закрепить в нем свой телефон и застегнуть на руке. И друзья-фанаты помрут от зависти.

Другая занятная побочка – мобильная игра, посвященная менеджменту подземного убежища в духе управления базой в **XCOM** или **Dungeon Keeper**, вдруг ставшей миролюбивой. Идея термоядерная, да еще и без занудства вроде постоянного подключения к Сети или железных пэйволов. Тодд Говард собственной персоной прямо так и сказал.

■■■

Дебют Bethesda на E3 начался скомканно, однако Fallout 4, показавшись последней, расставила все (и всех) по местам. К игре есть немало вопросов – касательно сюжета, боевой системы, ролевой механики, положения дел в мире, – но желание создателей идти дальше, а не топтаться на месте, видно всякому.

Там и поглядим. Релиз назначен на 10 ноября этого года. ■

ЭТО БЫЛА УТЕЧКА

Слухи про Бостон ходили давным-давно и опирались главным образом на масштабный слив информации. Помимо самого места действия, там раскрывались кое-какие сюжетные подробности: например, миссия в разрушенном MIT и личности некоторых персонажей. Доказательством мог бы послужить костюм – просто взгляните на этот снимок полуторагодовалой давности и на облик протагониста.

А другая утекшая информация, просочившаяся на Reddit, вообще предсказала и Бостон, и время действия (спустя двести лет после войны), и намекнула на синтетов, о которых чуть ниже. Единственный факт, который не подтвердился, – несменяемость пола. В Fallout 4 можно играть как мужчиной, так и женщиной.

DISHONORED 2

И ЧЕТЫРЕ ОШИБКИ, КОТОРЫЕ ОНА ДОЛЖНА ИСПРАВИТЬ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Жанр Стелс-экшен
Издатель Bethesda
Разработчик Arkane Studios
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 2016 год

Bethesda наконец-то анонсировала **Dishonored 2**. Вопреки сведениям из прошлогодней «утечки», действие будет проходить не в Тивии на крайнем севере, а наоборот – на крайнем юге, в городе Карнака, откуда родом Корво Аттано.

Со времен событий Dishonored прошло пятнадцать лет. Главные герои – все тот же ассасин Корво, а еще его воспитанница (и, как поговаривают, дочь) Эмили Колдуин, дитя покойной императрицы из первой части. Эмили зачем-то тоже научилась уличной магии Чужого (Outsider) – того самого, что гулко выводит мысль в дебютном трейлере. Теперь мы сможем выбрать, кем из (анти) героев проходить игру. У каждого свои способности, свой стиль игры и небольшие различия в событиях кампании.

Прочее знакомо. Все тот же невероятный арт. Все тот же вертикальный дизайн локаций. Все те же открытые уровни и свобода выбора пути. Об остальном узнаем позже.

В трейлере много быстрого экшена, но делать из этого выводы рано – в дебютнике первой части Корво тоже носился как угорелый. Ничего вроде как не изменилось... но изменится наверняка. Поэтому поговорим о другом.

Для начала позвольте исповедаться.

Я проходил Dishonored трижды, и раз двадцать мое мнение о ней менялось. Сейчас я уверен только в одном: это исключительная игра. Мир, раздираемый чумой и приводимый в движение китовым жиром; эстетика, одновременно конкретная и фантасмагорическая; безмерная гибкость в выборе подхода – среди современных больших игр Dishonored попросту ни на кого не похожа. Кто-то, возможно, приведет в пример **Deus Ex: Human Revolution**, однако та сильна в других областях. Причем как раз в тех, где Dishonored проседает.

И хотя это исключительная игра, у нее полно недостатков. Вот четыре ошибки Dishonored, которые, я надеюсь, исправят во второй части.

Ошибка первая: стелс

Суть проблемы: Dishonored можно пройти скрытно, почти никого не убив. Более того, это достаточно просто. Однако в таком случае приходится игнорировать больше половины доступных возможностей.

Dishonored пытается подтолкнуть к бескровному прохождению с помощью абстрактного показателя хаоса, растущего с каждым трупом, оставленным Корво. Превысили порог – получили плохую концовку и проблемы в последней миссии. Тем самым первая часть мотивирует придерживаться куда менее совершенного, куда менее продуманного стиля игры. Красться в Dishonored могло бы быть гораздо интереснее.

Дизайн игры недвусмысленно подталкивает к агрессивному оппортунизму. Из десяти способностей, которые может выучить Корво, от силы четыре находят применение при скрытном прохождении. Из снаряжения – усыпляющие дротики. Все остальное полезнее для боя: обращение трупов в пыль, жестокие расправы, эпические набеги крыс-людоедов, пистолеты, бомбы, мины, перемалывающие врагов в фарш.

Контраргумент: я много думал об этом. А что если это часть метафоры, тонкой нитью тянущейся сквозь всю игру? Корво способен в одиночку разгромить целые армии, но как раз из этого и возникает его противоречивость. Он должен сдержать ярость, побороть соблазн, не позволить себе окончательно разойтись. Dishonored прекрасна как раз подобными, едва уловимыми нотками настроения.

Только вот стелс в ней от того не менее поверхностный.

Что делать: учиться у Гаррета. Желательно того, что старой закалки. Нужно больше инструментов для бескровного прохождения.

Ошибка вторая: снова стелс

Суть проблемы: в боевой системе Dishonored 2 сомневаться не приходится, в Arkane еще со времен **Dark Messiah of Might & Magic** уяснили, как должны скрещиваться клинки, чтобы это ощущалось нутром. В Dishonored вы умелы, сильны, но все равно очень уязвимы и потому вынуждены выжимать из своих способностей всё. Чистый адреналин.

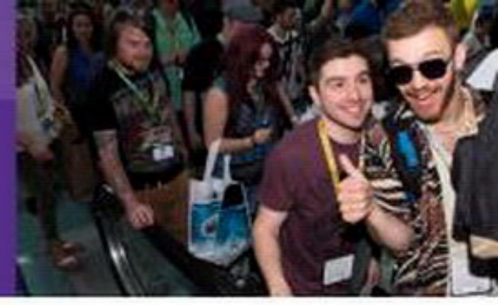
Но, проходя Dishonored втихую, можно никогда не испытать ничего подобного. У скрытного Корво своя рутина: придушил, поднял, отнес, сложил.

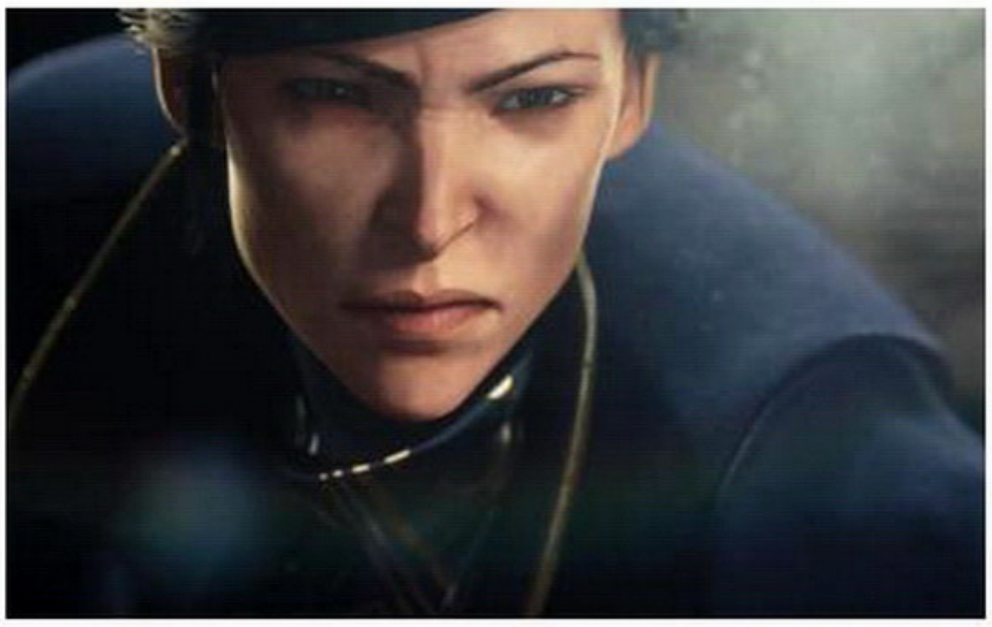
Придушил, поднял, отнес, сложил.

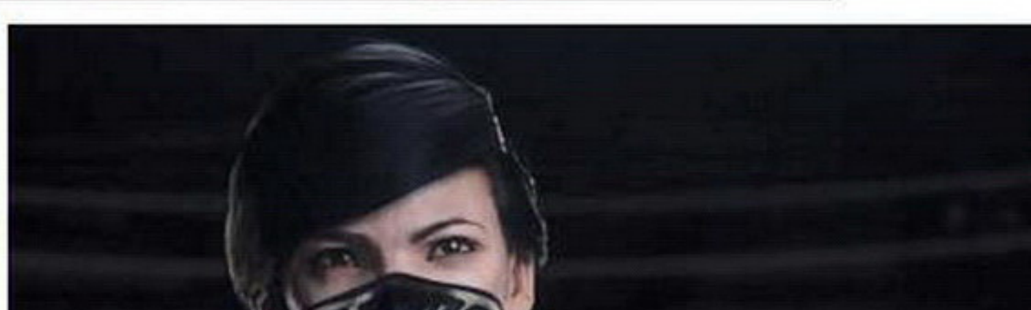
Придушил, поднял...

Сложил.

Я храню эту картинку как реликвию, как фамильную ценность. Это напоминание о том, как мало стражников в Dishonored волнует окружающая дейст-







вительность. Они не реагируют на пропажу часовых. Они готовы в ответ на любую чертовщину в конце концов сказать: «А, показалось». Они никогда не просыпаются.

Если для создания трудностей приходится самому придумывать ограничения (например, «не вырубать стражников»), с балансом в игре явно что-то не так.

Что делать: снова учиться у старого Гаррета. Каким бы невероятным ассасином ни был Корво, ничто не должно сходить ему с рук. Пусть впредь он подумает дважды, прежде чем сложить красивую пирамиду из спящих тел.

Ошибка третья: бездействие как plot device (спойлеры!)

Суть проблемы: почти все беды, обрушившиеся на Корво, вызваны его вящей безынициативностью. Вы можете за полмили увидеть, что дело идет к предательству, но это совершенно неважно: игра все равно засчитает вам поражение, стоит опередить события и ударить кого-нибудь из заговорщиков. Вы можете сколько угодно вживаться в роль, глядя на мир глазами героя, но придется смириться – вы здесь ничего не решаете.

А Корво тем временем упрямо опрокидывает отравленную стопку. Неудивительно, что такой телохранитель не смог уберечь императрицу.

Что делать: прекратить использовать трюк с «а обломитесь-ка, ничего вы не сделаете» вместо двигателя сюжета. Молчаливый протагонист – не значит наивный.

Ошибка четвертая: тоска и путь к финалу (спойлеры!)

Суть проблемы: если пройти игру с «хорошей» концовкой, Чужой скажет: «Когда другие кричали бы от ярости, ты слушал и наблюдал. Там, где остальные нанесли бы удар, ты отходил в тень». В этом – суть Dishonored в лучшие ее моменты. Тогда Dishonored побуждает не просто не убивать, но и быть внимательным. Вы можете устранять цели, сохраняя им жизнь, но для этого нужно слушать, следить и налаживать контакты. Поэтому, мне кажется, на вечеринке у леди Бойл первая часть достигла своей кульминации. Вот просто как игра, необязательно как история.

Но подобных ситуаций в Dishonored не так много. Чем ближе к концу, тем более скомканной и сумбурной она становится. В затопленных трущобах среди дерганых ассасинов часто забываешь о внимательности и просто рвешься вперед сломя голову. Понятное намерение показать самую темную сторону Дануолла не вызывает ничего, кроме путаницы.

Финал же... финал словно собран так, чтобы побыстрому связать концы. Не считая неожиданного поведения Сэмюела в «хаотичной» ветке, концовка просто была. И это обескураживало больше всего.

Что делать: дать Arkane достаточно времени, чтобы додумать игру до конца.

Даже с учетом кризиса самоопределения Dishonored – исключительная игра. Да, в Deus Ex версии Eidos Montreal гораздо лучше обстоят дела с механикой и балансом, но Dishonored старается оперировать более тонкими материями. Поэтому ей нужно продолжение. ■

Я НАДЕЮСЬ, что геймплей за Эмили будет серьезно отличаться от того, что мы видели в Dishonored

MIRROR'S EDGE: CATALYST

И ЧЕТЫРЕ ВЕЩИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ В НЕЙ БЫТЬ

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Жанр Симулятор акробата
Издатель EA
Разработчик DICE
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 26 февраля 2016 года

Когда я рисовал на своей лоджии знаменитый символ из **Mirror's Edge** – о чем я думал? Совершенно ни о чем. Встряхивая баллончик с краской под музыку Solar Fields, я был не здесь, не в этом мире уж точно. Я скользил по блестящим на солнце граням кристально чистых стекол, ловя потоки ветра, я ощущал свободу, чувствовал абсолютную безмятежность.

Это то потрясающее чувство, которое не дарит больше ни одна игра. Полное отторжение реальности, правил и дурацких условностей. Только ты, твое тело и невероятно чистые, идеальные крыши идеального города.

Журналисты и игроки, вскрывая Mirror's Edge, обнаружили множество минусов. В общем и целом все сходились на том, что в ней скомканный сюжет, деревянные персонажи, странная вторая половина игры. Но для меня это не значило ровным счетом ничего. Я четко знаю, почему Mirror's Edge – уникальное и потрясающее произведение. И я точно знаю, чего хочу от **Mirror's Edge: Catalyst**. Я просто хочу того же самого, что и раньше.

Чувство свободы

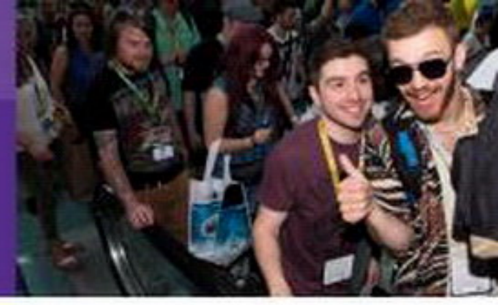
Что было: Mirror's Edge – игра про свободу не только по сюжету. Там, напомню, антиутопия – идеальный внешне, но прогнивший внутри город, тотальная слежка и все такое. Только Бегущие, курьеры с желтыми чемоданчиками, могут ощутить свободу в полной мере, скользя по крышам зданий. Все уровни были линейными (с несколькими небольшими развилками), но Mirror's Edge это нисколько не мешало. Все составляющие игры, о которых речь пойдет дальше, в сочетании давали потрясающее чувство свободы, фактически ощущение полета. Вы когда-нибудь летали во сне? Вот как это было.

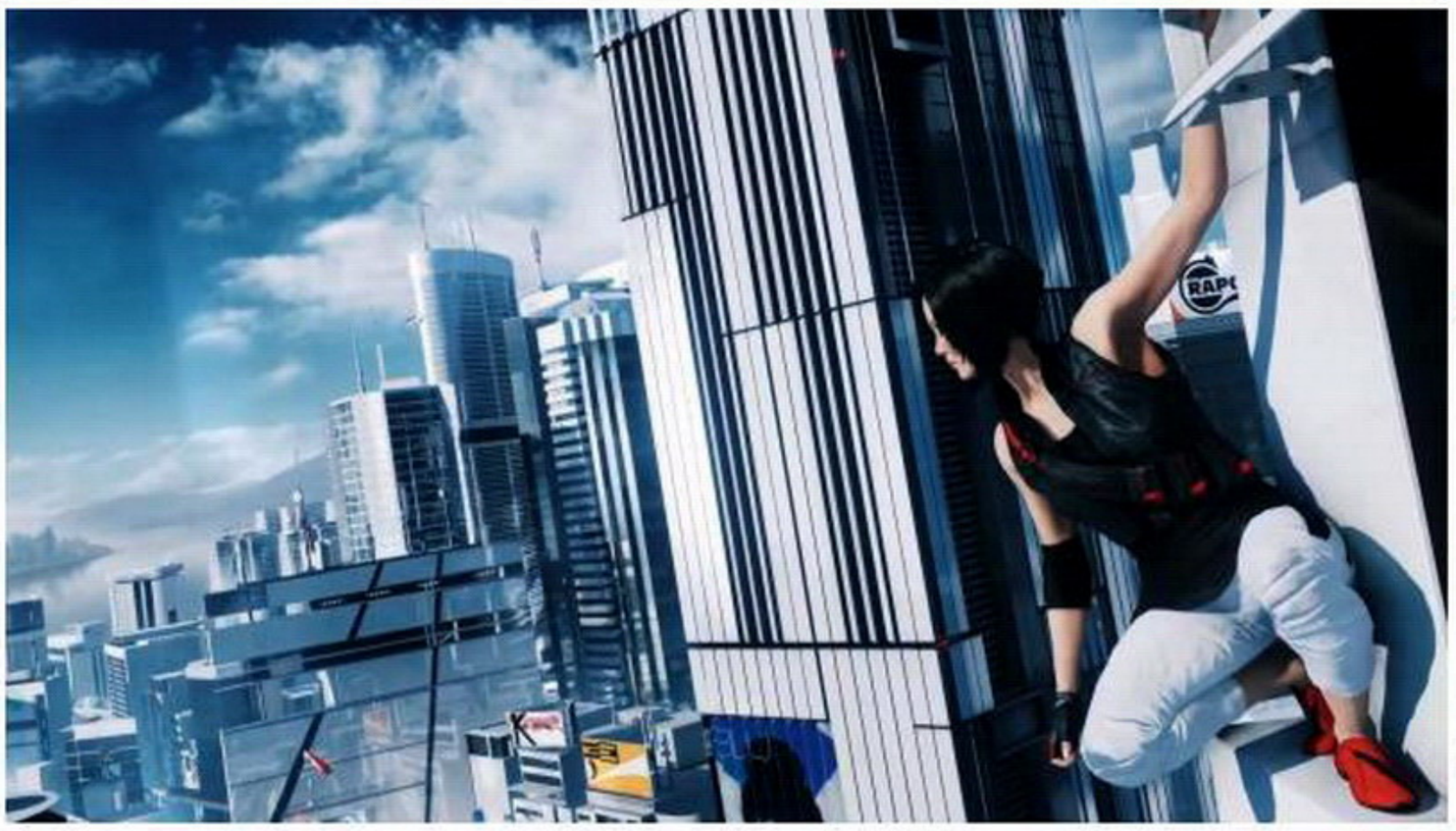
Что будет: судя по ролику с E3, нас ждет напряженный сюжет. Игра носит подзаголовок Catalyst (катализатор) не просто так: очевидно, Фэйт станет той самой движущей силой, которая пинком направит город на верный путь к свободе. Однако на конференции удручающе мало было тех самых крыш, зато много экшена, замкнутых пространств и карикатурных персонажей вроде старичка с голубями. Зрелищно, динамично, интригующе. Антиутопии – это всегда интересно.

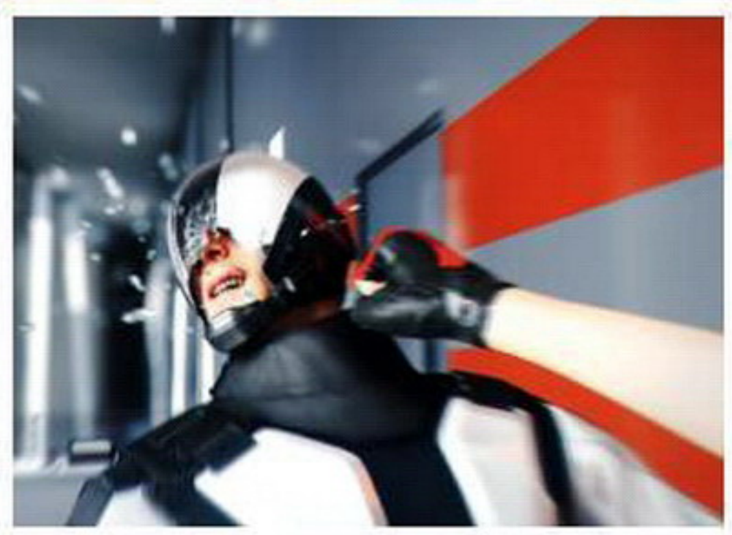
К тому же мир обещают открытый и совершенно бесшовный, с дополнительными занятиями вроде бега наперегонки. Очень надеюсь, что позволят скользить по солнечным крышам сколько и когда захочется, – в мрачные грязные канализационные тоннели спускаться совсем нет желания.

Отточенность движений

Что было: больше ни в одной игре тело персонажа не ощущалось так точно. Фэйт идеально сложена (не то что я), здесь как будто чувствуешь каждый мускул ее тела. Каждый шаг – как твой собственный. Ты никогда не сможешь пройти уровень идеально (а в Mirror's Edge это дело принципа), если не чувствуешь соприкосновения стоп с землей. Ты будешь падать, биться о препятствия, пока не усвоишь: каждый







НА ЭТОТ РАЗ Фэйт будет бегать по открытому городу. Интересно, как у DICE получится выстроить игровую структуру

шаг имеет значение. Сначала их приходится считать, смотря под ноги, но затем постепенно приходит потрясающее чувство гармонии твоих рук, слившихся с геймпадом, и тела Фэйт. Ты – она, она – ты.

Что будет: пока не попробуешь – не поймешь, но, судя по трейлеру, с точностью все будет прекрасно. Видно, что анимация каждого движения просчитана до миллисекунд. Главное, чтобы не давали поблажек (в первой не давали совсем). Это расслабляет, а идеальная Mirror's Edge должна быть очень напряженной.

Идеальная чистота

Что было: Mirror's Edge – одна из самых стильных игр, которые я только видел. И «стиль» здесь не просто модное словечко, которым принято обозначать что попало. Цвета – исключительно чистые. Грани – только острые. Ни один небоскреб не похож на другой, но все вместе они создают картину идеального, чистого города. Я до сих пор мечтаю, чтобы кто-нибудь просто взял, нагло украл дизайн Mirror's Edge и оформил в таком духе, например, аэропорт. Это не просто красивая игра, но пособие по графическому дизайну и архитектуре.

Что будет: а вот со стилем в Catalyst пока все непонятно. Город открытый, обещают, что Фэйт облазит каждый его уголок, начиная с крыш и заканчивая самыми низами. И если крыши вроде бы выглядят как раньше, то все остальное вызывает вопросы. Чистых цветов больше нет – оно и понятно, графически все же игра здорово шагнула вперед. И теперь она похожа почему-то на... **Killzone: Shadow Fall**. Это немного пугает.

Пьянящее чувство скорости

Что было: чем точнее двигаешься – тем быстрее. И тем сложнее. Каждое лишнее движение тормозит тебя, каждая, даже самая мелкая ошибка фатальна. Идеальное прохождение невозможно без чувства потока. Ветер буквально ощущаешь собственной кожей.

Что будет: нам обещают показать историю становления Фэйт во всей ее полноте. Персонажей, похоже, будет много, будут и зрелищные ролики. Но не повредят ли диалоги и постановочные кадры, пусть и жутко красивые, динамике – читай, самому важному в Mirror's Edge? Не повредят ли экшен-сцены? Удастся ли вписать бои в общую цепочку движений: сделал подкат, пробежал по стене, ухватился за трубу – кульбит! – удар, сальто, и все это без потери драгоценных секунд? Пока кажется, что все получится.

Mirror's Edge – это игра чувств. Игра, которую нельзя раскладывать на составляющие и оценивать каждую деталь отдельно. Эта игра должна быть построена идеально, чтобы вы могли в нее идеально играть. Здесь важно все – от звуков дыхания и музыки (надеюсь, будет Solar Fields, написавший саундтрек для первой части) до количества кадров, которое уходит на подкат.

Те критики, кому не понравился скомканный сюжет Mirror's Edge, получат его в полной мере в Catalyst. Те игроки, кому не хватило зрелищности и экшена, получат это. Но получу ли я то, что хочу?

Хочется верить. ■

CROSSOUT

ЧЕТЫРЕ ПРИЧИНЫ СЛЕДИТЬ ЗА АВТОАПОКАЛИПСИСОМ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЕВ

Жанр Гонка, экшен
Издатель Gaijin Entertainment
Разработчик Targem Games
Платформа PC
Дата выхода 2015 год

E3 это не только конференции и дорогущие стенды. Компании калибром поменьше показывали свои игры в закутках бизнес-зоны, вдали от основного шоу. И там, среди прочих, московский издатель **Gaijin Entertainment** демонстрировал журналистам свою **Crossout**. Журналисты остались довольны, а редакция портала *mmorpg.com* неожиданно для самой себя назвала этот онлайновый экшен «самой инновационной игрой выставки».

Почему?

Причина № 1: дух «Безумного Макса»

«Дорога ярости», вернувшая к жизни одну из главных постапокалиптических франшиз, навела изрядного шороху. Если вы из тех, кто вышел из кинотеатра с горящими глазами и желанием если не вдавить в пол педаль собственного автомобиля, то хотя бы найти что-то близкое по духу среди игр, вас наверняка уже постигло разочарование.

Последняя игра, где дают на чем-нибудь покататься по постапокалиптическим просторам, – это **Rage** от **id Software**. Альтернатива ей – задорная, но совсем уж старенькая **Bandits: Phoenix Rising**, превращенная безжалостными локализаторами в «Безумного Макса», или, если копнуть совсем глубоко, великая серия **Interstate**. На горизонте маячит и собственно **Mad Max** от **Avalanche**, но она выйдет только осенью.

И вот как раз на волне растущего спроса и отсутствующего предложения Gaijin оперативно анонсировала игру, в которой есть и бронированные тачки, обвешанные оружием, и безжизненные равнины и руины.

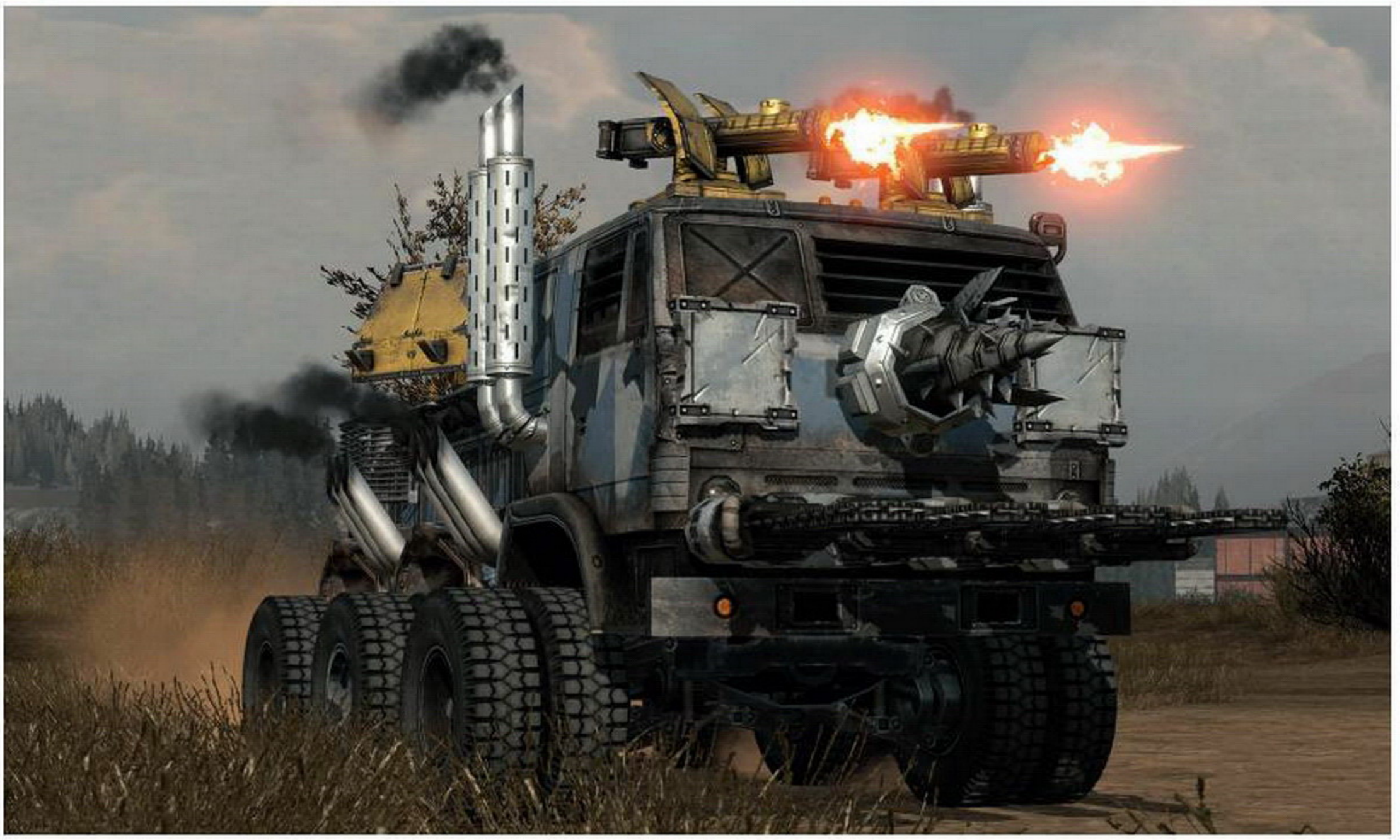
Причина № 2: боевых гонок сегодня почти нет

Как это ни прискорбно, один из самых старых и веселых игровых жанров сегодня находится едва ли не в коме. Не считая весьма спорной **Carmageddon: Reincarnation**, последней серьезной гонкой со стрельбой была **Twisted Metal** трехлетней давности. Совершенно непонятно, почему разработчики игнорируют такой замечательный способ выбивать друг из друга дурь.

Сейчас в природе полно сессионок про боевую технику, но Crossout целится в нишу, в которой, по большому счету, нет никого. Все-таки скорость и маневренность у самодельных машин смерти гораздо выше, чем у танков, да и арсенал куда шире. Тут тебе и таранные плуги и огнеметы, и бензопилы на любой вкус и цвет. Подлинное безумие.

Причина № 3: у руля создатели Ex Machina

Разработкой Crossout занимается екатеринбургская студия **Targem Games**, известная прежде всего по автомобильному экшену **Ex Machina**. Не будем врать, будто это была безукоризненная игра, но российские игроки ее обожают. Во всем, что касалось самих машин, там чувствовался неподдельный фанатизм. Почти каждое транспортное средство имело реальный прототип, изученный командой вдоль и поперек. Грузовики



подробно настраивались, замена кабины и кузова влияла на поведение машины на дороге. А еще те машины вполне достоверно разваливались на части.

Причина № 4: свобода самовыражения

В Crossout не будет готовых классов техники – вы сочиняете их сами. В гараже можно собрать любого железного монстра, как вы делали это в **Besiege**, **Kerbal Space Program** или (что по специфике еще ближе) **Robocraft**. Хотите трехколесный драндулет с бензопилами на каждой стороне и ракетометом на крыше? Пожалуйста. Турбо-КамАЗ с буром на носу и огнеметами по бокам? Так вот же он!

Но работать все это будет по законам механики. Навесите слишком много брони и устройств – машина будет едва ползать по полю боя, тратя дикое количество энергии. Укрепили кузов, забыв про кабину, – вынесут с пары залпов. Перед боем только что собранный пепелац можно протестировать в особом режиме, где позволяют пострелять по своей точной копии, найти слабые места и понять просчеты. Система повреждений прилагается: авто можно будет постепенно разнести на мелкие кусочки.

Обещают и полноценную торговую экосистему. На аукционах и непосредственно у других игроков можно будет приобрести отдельные компоненты, редкие детали и пушки – как за игровую валюту, так и за реальные деньги. Те, кто не в ладах с основами инженерного дела, смогут купить готовые чертежи автомобилей. Targem при этом стараются не допустить возможности существования универсальной тактики: то, что вы разъезжаете на укрепленной фуре с десятком пулеметов, вовсе не означает, что какой-нибудь юркий багги не научит вас уму-разуму, прострелив каждое из ваших восьми колес.

■■■

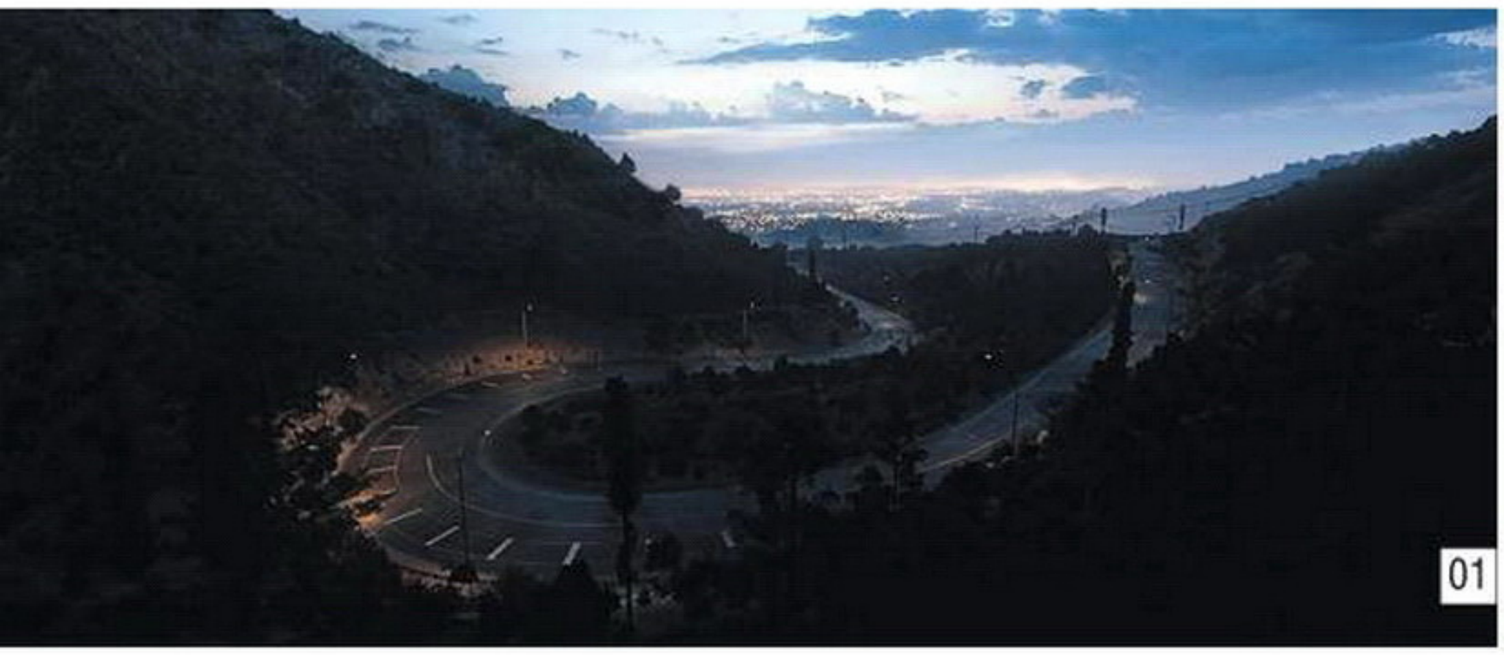
Пока Crossout проходит внутреннее альфа-тестирование и насчет многих вещей Targem и Gaijin стараются не распространяться: режимы, карты и подоплека происходящего остаются за кадром. Но, скорее всего, это ненадолго, ведь в августе начнется закрытый бета-тест. ■

В МАКАВТО водители этих машин точно будут заказывать чибургер и аква-колу

NEED FOR SPEED

СЕМЬ ОСОБЕННОСТЕЙ НОВОЙ ИГРЫ

ФЕДОР СИВОВ



01

02

Жанр Гонки
Издатель Electronic Arts
Разработчик Ghost Games
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 3 ноября 2015 года

После показа новой **Need for Speed** (именно так, без подзаголовка и цифр) на пресс-конференции **EA** в серию наконец-то хочется верить. Десять лет она металась в поисках себя, заигрывая с то с автоспортом (**Shift**, **ProStreet**), то с киношным сюжетом (**The Run**), то экспериментируя с онлайном (**Rivals**) и социальными функциями (сервис Autolog). И чем-нибудь хорошим эти метания заканчивались... так скажем, не всегда.

Похоже, двухгодичный перерыв помог разработчикам собраться с мыслями, вспомнить, за что многие полюбили серию, и понять, как вернуться к *той самой* Need for Speed, чтобы она не выглядела архаизмом. Первые геймплейные кадры не дают ясных ответов на все вопросы, но позволяют сделать несколько важных выводов.

Круг замкнулся: снова подпольные гонки ночью

01 Действие происходит в городе Вентура-Бэй. А это – опасные холмистые дороги в его окрестностях.

EA вновь пришла к самой успешной формуле «Жажды скорости». По сути, это снова **Underground** – без подзаголовка в названии, но с узнаваемым стилем. Исполнительный продюсер Маркус Нильссон сказал, что команда брала лучшее из разных частей серии, чтобы создать определяющий Need for Speed.

Разработчики явно многое почерпнули из **Carbon**, первого **Most Wanted** и собственно Underground. А это значит, что нас ждут спринты по опасным каньонам, полиция, ночной стритрейсинг, а заодно и подача сюжета с помощью роликов с живыми актерами. И все, разумеется, в соответствии со свежайшими тенденциями в уличных гонках.

Актерский состав под завесой тайны

02 На официальном арте для обложки изображены пять силуэтов. Народ узнал в них Джорджа Барриса, Кена Блока, Акиру Накаи и Магнуса Уокера. Персоны действительно важные.

В игру возвращаются ролики с живыми актерами. Отдельные роли сыграют пять идолов современной автомобильной культуры, чьи личности пока держат в секрете, но интернет уже бурно обсуждает возможные кандидатуры.

Видеовставки со всей возможной аккуратностью вплетут в игровой процесс. Демонстрация Need for Speed на примере эпизода в гараже с механиками показала, насколько незаметно игра будет переходить от сюжетных роликов к игровому процессу, в данном случае – к настройке автомобиля.

Современная автомобильная культура

03 Подсвеченное неоном днище – это уже не модно. И все последние изменения должны найти полное отражение в новой Need for Speed.

В начале двухтысячных **«Форсаж»** заразил общественную культуру темой уличных гонок. Ничуть не меньше он повлиял и на игры: с оглядкой на фильм создавались Need for Speed: Underground и серия **Midnight Club**.

В новом Need for Speed разработчики, безусловно, держат руку на пульсе, но черпают вдохновение не из последних «Форсажей» – тогда из гонки получился бы боевик, – а из настоящего мира уличных гонок, в первую очередь через *speedhunters.com*, портал, на котором люди со всего мира делятся своей страстью к автомобилям и скорости.

Автомобили и музыка

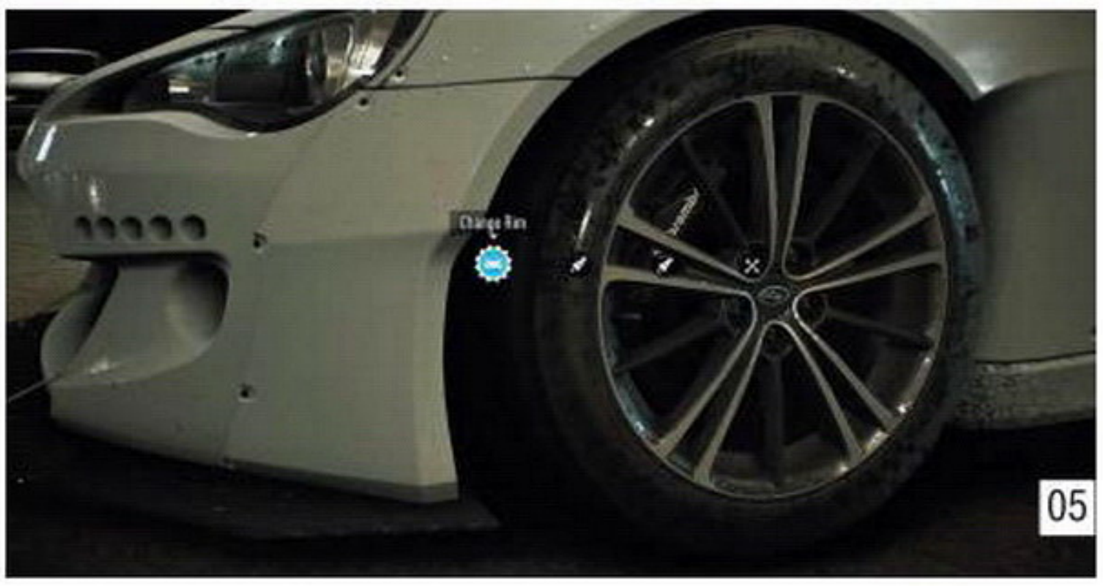
04 Старушка BMW E30 все еще готова показать, на что способна.

Самое интересное в подобных презентациях – присматриваться к мелочам. Вот, например, машины. Судя по видео, в Need for Speed будут и европейские (Rauh Welt Porsche, старая модель BMW M3), и американские (Shelby 350GT), но, как и раньше, «японцев» маловато: в ролике промелькнул Nissan 180SX (его, к слову, часто используют в соревнованиях по дрифту), а в мастерской настраивали Subaru BRZ Rocket Bunny.

Музыка? Пока подметили три трека: Major Lazer – Night Riders, Aero Chord – Surface и The Chemical Brothers – Go (та самая композиция, клип на которую режиссировал Мишель Гондри). В первом тизере меж тем играла Push It от iSHi. Хип-хоп, танцевальная электроника – стоит ли видеть в этом тенденцию?

04

03



05

06

Прокачка

05 Одни только колеса можно модернизировать несколькими способами, поменяв диски, их размер и цвет, заменив резину.

Не удивляйтесь странным подзаголовкам некоторых марок машин. Большинство автомобилей в Need for Speed будут откалиброваны изначально – для этого EA подписала контракт, например, с японской мастерской тюнинга Rauh Welt и Greddy, поставщиком аэродинамических комплектов Rocket Bunny.

Тем не менее машины можно модифицировать в мельчайших деталях и самостоятельно. Работа в гараже не ограничится покраской, сменой колес и общими улучшениями кузова, как в последних частях. Настроить и поменять можно любую деталь, вплоть до зеркал и фар.

Полет камеры

06 Кажется, что камера добавляет гонкам динамики... но долго ли к ней придется привыкать?

Сами гонки впечатление производят... странное. Возьмем хотя бы камеру: ее прижали к земле, и при этом она не висит неподвижно, а следует за игроком, с задержкой входя в повороты и ловя красивые планы автомобиля в заносе, как при включенном рапиде в Most Wanted. Выглядит интересно – как будто гонку транслирует дрон или съемочная группа. Но не закружится ли от такой карусели голова?

В отрыве от геймплея удивляет бесшовность игры. В демоверсии гонщик выезжает из гаража и уже через поворот присоединяется к успевшему начаться состязанию. Эта фишка давно напрашивалась – нельзя же вечно разграничивать открытый мир и гонку экранами загрузки. Едешь себе, никого не трогаешь и вдруг буквально на ходу подключаешься к соревнованию по дрифту, обходишь всех по очкам, получаешь награду и едешь дальше. Здорово? Еще бы. Только не совсем понятно, как определить победителя в обычной гонке, где остальные гонщики начинали со стартовой черты. Явно не обойдется без подводных камней.

Пять путей к совершенству

07 Копы тоже тут как тут. Куда уже без них!

По окончании гонки начисляются очки за стиль, скорость, тюнинг (!), командную работу и нарушение правил – это пять способов игры в новый Need for Speed. Помните, как распределялись баллы в Need for Speed: Shift за чистое или агрессивное вождение? В новой части схожая, но продвинутая система. Что бы мы ни делали в гонке – аккуратно обходили препятствия на большой скорости, эффектно вписывались в повороты, не выходя из заноса, изощренно избавлялись от стражей правопорядка, – за все будут начисляться очки. Так, шаг за шагом, нам предстоит зарабатывать репутацию, ломать границы и двигаться к званию короля ночных улиц.

■■■

Новый Need for Speed делает **Ghost Games**, в основном собранная из выходцев из **Criterion**. Когда-то они породили серию **Burnout**, возводящую автомобильные аварии в культ, а в Need for Speed: Rivals удачно свели воедино все удачные эксперименты из последних частей франшизы. Хочется надеяться, что с перезапуском Need for Speed они сделают это еще лучше.

Так или иначе, многих ответов придется подождать до gamescom. ■

07

HITMAN

ПОЧЕМУ ДЛЯ УБИЙЦЫ ВРЕДЕН СЮЖЕТ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Жанр Стелс-экшен
Издатель Square Enix
Разработчик IO Interactive
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 8 декабря 2015 года

Ну вот и дождались. В **IO Interactive** осознали, каких ошибок наделали в **Hitman: Absolution**. Поэтому новая часть зовется просто **Hitman**. С чистого листа, tabula rasa.

Беды преследуют лысого убийцу начиная с его первого появления в 2000 году. Чем сильнее его сковывают сюжетом, чем меньше путей открыто, тем скорее хочется все бросить и выкосить весь уровень пожарным топором.

Но не стоит винить во всем **Square Enix** и конкретно Absolutio – проблема назрела давно. Вспоминается **Hitman 2: Silent Assassin** и миссия в Японии. Для чего нужна эта проклятая долина, кишащая охранниками и сторожевыми вышками? Только для того, чтобы попасть в замок жертвы. В **Blood Money** синдром огороженной тропы, правда, искоренен полностью, однако в Absolution он проявился снова.

На новый Hitman я смотрю с приятным удивлением. В двух трейлерах – ни слова про интриги и нелепые приключения. Неужели опыт Absolution отрезвил Square Enix?

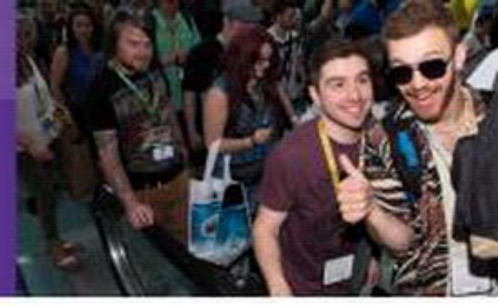
Опытным путем установлено, что самая удачная форма игры про хладнокровного лысого киллера – набор открытых локаций и широкий выбор путей. В том числе и путей убийства. Вспомните жертвы агента 47.

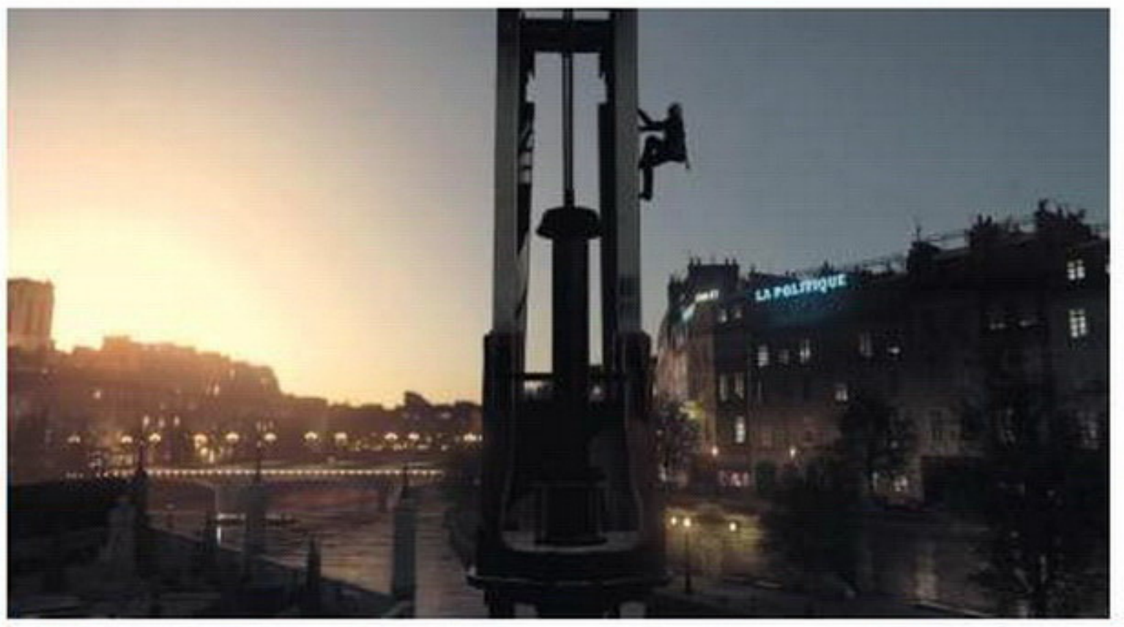
А теперь вспомните, как вы лишили их жизни. Жирный извращенец в клубе каннибалов погиб от ножа, спрятанного в индейке. Оперный артист с гильцой в душе застрелен из пистолета, который подсунули вместо бутафорского. Ой, а кого это я задавил штангой? А кого прибил роялем? Кому достался ядовитый торт? Не помню.

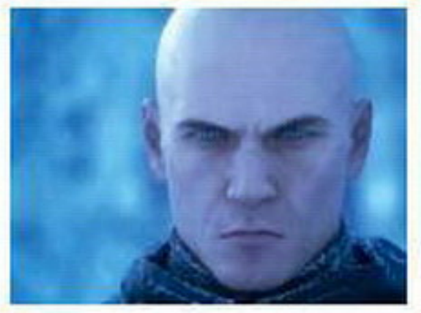
Потому что второй по важности герой в Hitman – это Смерть (ИЛИ СМЕРТЬ, как вам больше нравится). Чем изящнее она (ИЛИ ОН) забирает людей, тем сильнее восторг, тем ценнее опыт. Поэтому Blood Money и оставляла такое впечатление – настолько ювелирных и аккуратных убийств нельзя совершить больше нигде. А кого похоронят в закрытом гробу – дело десятое, хотя разработчики из IO Interactive никогда не ленились создавать образы колоритных отпетых мерзавцев, по которым давно эшафот плачет.

Absolution сильно откатился назад по стезе изощренного душегубства. Две трети игрового времени Сорок Седьмой вообще ни на кого не охотился, а крался или убегал. Смерть негодует! Где ее богатый урожай? Когда дело доходило до высшего «хитменовского» геймплея, мигом обнаруживала себя как теснота уровней, так и скудные средства. То есть подбирался Тобиас Рипер порой лихо и со вкусом – к примеру, скрывался в кабинке для приватного танца. А убийство? Выстрел в голову из сильвербаллера с глушителем. Тьфу! Лишь единицы удостоились красивой гибели – как Билл Доул, например, которого вообще убили по ошибке.

Square Enix показала на E3 два трейлера – и ни одной демонстрации геймплея. Однако подача







У АГЕНТА 47 столько работы, что перерывы достаточно негативно сказываются на здоровье его друзей

и содержание этих роликов намекают, что ошибочный курс Absolution забыт, а если сюжет и продолжает ее события, то без фанатизма и строго фоном. Как в эталонной Blood Money.

Во-первых, делается акцент на работу Сорок Седьмого. Его представляют не как беглеца, мстителя, искателя правды или героя поневоле. Нет, он просто профессионал, а лучший подвиг профи – это его повседневная рутина. Даже если рутина – это заказные убийства.

Поэтому второй трейлер открыто демонстрирует новый статус-кво. Вот международная сеть наемников, вот агент 47, лучший из лучших, вот Виктор Новиков – олигарх и подлый шпион. Сложили два и два? Разумеется, Новиков обречен.

Правда, методику убийства показывали неохотно. Топор, отравление, падение люстры – неужели всё? Где обильный урожай для костлявой? Видимо, решили поменьше спойлерить. Слабый свет пролили и на других заказанных негодяев. Скользкому политику – бомба в чемодан, фотографу-некрофилу – скучная пуля в голову, подозрительному химику – что-то невидимое и смертельно ядовитое, а загадочный модельер попадет в объектив оптического прицела. Но, учитывая разговоры о системе замкнутых и не зависящих друг от друга контрактов, стоит ожидать и утонченной расправы.

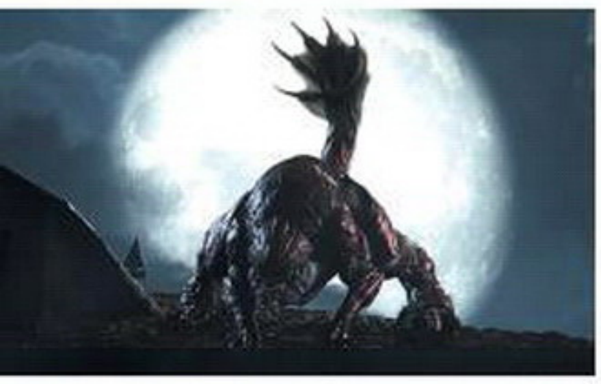
Hitman отдаляется от постановочности Absolution и стремится стать песочницей. Уровни – огромные открытые пространства с кучей деталей, путей и способов проникнуть в одни и те же места. По площади средняя карта в семь-восемь раз больше, чем в прошлой части. Все так, как и должно быть в Hitman.

Таинственное игнорирование сценарного вопроса можно только приветствовать. Жаль, что IO и Square Enix расставили приоритеты только сейчас. Миссии как головоломки, где никто не тащит вперед к катсцене и не подгоняет пожаром. И инструментов кровавых побольше – ведь потенциал «несчастных случаев» неистощим. Пока что я вижу в новой игре по меньшей мере продвинутую версию Blood Money, что само по себе недурно. ■

GEARS OF WAR 4

ЧТО МЫ ЖДЕМ ОТ НОВОЙ ЧАСТИ

ДЕНИС МАЙОРОВ



Жанр Экшен
Издатель Microsoft Studios
Разработчик The Coalition
Платформа Xbox One
Дата выхода 2016 год

В свое время **Gears of War** совершила революцию среди шутеров от третьего лица. И сколь бы штампованной ни казалась такая формулировка – это действительно так.

Кровожадная фантазия Клиффа Блежински породила жестокий, пропитанный настоящей мужской крутостью боевик, – и все кинулись ему подражать. Прошло несколько лет, и найти боевик без укрытий стало непросто, даже шутеры от первого лица подхватили идею. Но только у **Epic** получалось создавать по-настоящему яростный экшен, хотя большую часть их игры герои прятались под столами.

Анонса новой части мы ждали еще на первом показе Xbox One, но состоялся он только сейчас. По этому поводу давайте представим, как должна выглядеть настоящая **Gears of War 4** (или **Gears 4**, как ее обозначили в трейлере). С развитием трилогии у серии выработался свой особый почерк. Из чего он складывается?

Первая часть была типичным «пробным камнем» – грубая работа со сценарием, однотипные локации, не очень интересные враги, – зато механика уже работала исправно. Неудивительно, что многих одиночная кампания не интересовала вовсе, – люди покупали игру ради жаркого онлайнового режима и оставались в нем долгие годы после релиза. Даже последующие выпуски с новыми режимами и возможностями с трудом переманивали к себе бывалых игроков, ведь в простоте сетевых потасовок Gears of War была своя привлекательность.

В четвертой части мы ожидаем увидеть сетевой режим по меньшей мере не хуже, чем в первой. Для этого новым разработчикам даже голову ломать не придется. Главное – это ощущения от стрельбы и управления персонажем из оригинала. Тяжелая поступь героев и грозно лязгающие с каждой выпущенной пулей лансеры – вот что нам нужно.

Ну а дальше дело за картами. В Gears of War они давали простор и для открытых перестрелок, и для аккуратной позиционной борьбы. К тому же устроены были так, что, прыгая от укрытия к укрытию, игроки рано или поздно сталкивались нос к носу и расчехляли бензопилы. Если в Gears 4 разработчики добьются того же результата, то уж один-то повод для покупки у нас будет.

Разобравшись с механикой, Epic взялись за прочие элементы. Ко второй части серия выросла буквально по всем направлениям. Но в чем **Gears of War 2** была особенно хороша, так это в геймплейной постановке. Вспомните дорогу на Ландау. Исполинских размеров машины везут сотни солдат, готовых в тесных бурильных камерах прорываться в самое сердце вражеских укреплений. Мы в самой гуще, отбиваемся от «истребителей» саранчи, отстреливаемся от гигантских брумаков и устраиваем дуэли на бензопилах с запрыгивающими на транспорт диверсантами. Вот такой мы и хотим видеть Gears of War 4.

Судя по первому геймплейному видео, за постановку беспокоиться не стоит. Там ураган так эффектно переворачивает машины и разносит по кирпичикам здания и мостовые, что знай держись. Да и вдумчивое исследование локации вполне атмосферно смотрится. Выводы делать рано, но картина вырисовывается многообещающая.

По части проработки вселенной вторая часть Gears of War тоже не сплоховала, но за характеры персонажей сценаристы крепко взялись только в третьей. Колоритных героев в серии традиционно хватало, но в третьей части они начали раскрываться с неожиданной стороны. Например, связистка Аня выказала стойкое мужество и лично отправилась воевать с саранчой, а Маркус Феникс, наоборот, наконец-то немного отошел от образа «турбомачо» и проявил человеческие чувства. И это было очень к месту.

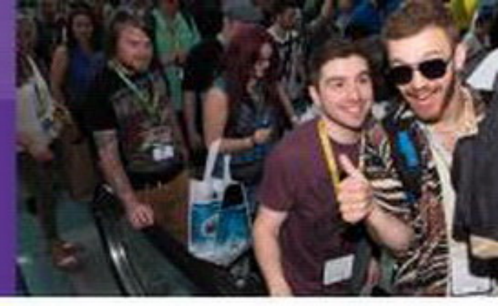
Но если истории тех героев уже окончены, то в картине противостояния людей и саранчи еще полно пробелов. При этом в дебютном видео Gears 4 бойцы сражаются с существами, совершенно не похожими ни на кого из тех, с кем нам доводилось иметь дело раньше. Вселенную решили перетряхнуть и дать нам нового противника?

Такое решение может пойти как на пользу, так и во вред. Новое и загадочное – это, конечно, всегда хорошо, но история и иерархия саранчи уже неплохо прописаны. А вот как разработчики справятся с созданием и проработкой нового противника – вопрос открытый.

Как это должно выглядеть. Говорить о графике вроде бы не комильфо, но все же Gears of War во времена старта Xbox 360 заставила многих разинуть рты. Консоли текущего поколения серия посещает впервые, и искренне хочется, чтобы новая Gears вновь подарила те самые ощущения. Правда, надежды на это не очень много. Дебютный геймплей красив и технологичен, но спустя почти два года после запуска новых консолей уже не исключителен.

Однако есть и другой путь. Вторая и третья части серии стали одними из красивейших игр своего времени благодаря дизайну и труду художников. Заснеженную деревню Ландау с ее уютными домиками на фоне огромных военных машин, внутренности гигантского червя, в которых пал рядовой Кармайн, – те места мы помним до сих пор.

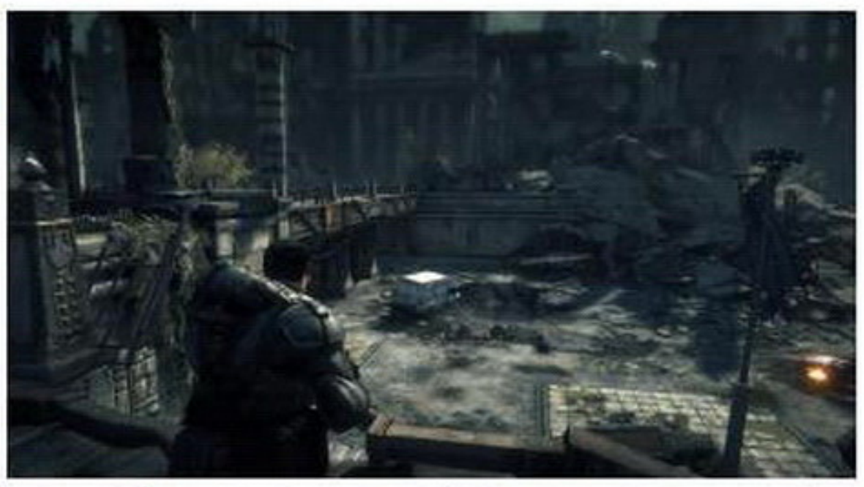
Перед **The Coalition** стоит очень ответственная задача. Epic создали серию, которой подражали, на которую равнялись и которая изменила облик современных шутеров. Имея нужные наработки, выступить на том же уровне, конечно, можно. **Gears of War: Judgment**, сделанная **People Can Fly**, это убедительно доказала. Но все же стагнация – не выход. Серия должна развиваться и расти над собой. ■



GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION

ЗАЧЕМ МАРКУСУ ФЕНИКСУ ВНОВЬ БРАТЬСЯ ЗА ОРУЖИЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ



Жанр Экшен
Издатель Microsoft Studios
Разработчик The Coalition
Платформа PC, Xbox One
Дата выхода 25 августа 2015 года

Gears of War, игра про мрачных мужчин с волевыми подбородками, более всего примечательна выверенным и неиспорченным геймплейным циклом. Занял стратегически важную позицию, отстрелялся, улучил момент, пошел на сближение и отпилил зубастой саранче половину туловища. Как правило, сценарий повторяется, но почему-то редко надоедает – если уж кто и сделал единственно правильный шутер с укрытиями, так это Клифф Блежински.

Во всяком случае, такой Gears of War запомнилась мне.

Страшно подумать: Gears of War вышла девять лет назад. И если уж игру переиздают, тут мало просто перерисовать текстуры и добавить поддержку новых эффектов, нужна более основательная работа. Так и получилось, в ремейке игру собрали заново почти с нуля – заменили все модели и текстуры, иначе поставили кат-сцены. Выглядит Gears of War: Ultimate Edition намного больше «HD», чем обычные HD-переиздания.

К одиночной кампании в Ultimate добавили пять глав из PC-версии и прикрутили дополнительный уровень сложности для слабых духом – девять лет назад саранча ошибок не прощала. Если вы включите оригинал после третьей части, то, вероятнее всего, немного ошалеете от его злости: начало эпоса про войну с саранчой заставляет вертеться юлой с того самого момента, как Маркус Феникс выбирается из тюрьмы.

Первая GoW вообще во многом стоит особняком от продолжений. В ней нет гибкости настроек, нет такого внимания к деталям, как во второй и третьей частях. О том, чтобы по-человечески сыграть в мультиплеер (уже тогда, впрочем, очень сильный), и речи быть не может.

И как раз соревновательным режимам в Ultimate уделили больше всего внимания. В студию приглашали на долгий плей-тест профессиональных игроков и убрали многие эксплойты. Теперь, например, не получится включить «roadie run» (это когда герой пригибается и одновременно несется сломя голову), чтобы разогнаться и дать смачный залп из дробовика в лицо, – между анимациями отныне заметная пауза. В остальном **The Coalition** баланс трогать не стали и слегка откалибровали игру под современные реалии.

В Ultimate появилась настройка управления, матчмейкинг, отдельные слоты под зрителей, поддержка выделенных серверов и LAN. Подправили геймплейные мелочи: теперь можно менять оружие во время бега, поднимать союзников, находясь в укрытии, и помечать противников для команды. К двум базовым режимам добавили командный deathmatch, King of the Hill из третьей части и режим Gnasher Execution, в котором команды из двоих человек палят друг в друга из дробовиков.

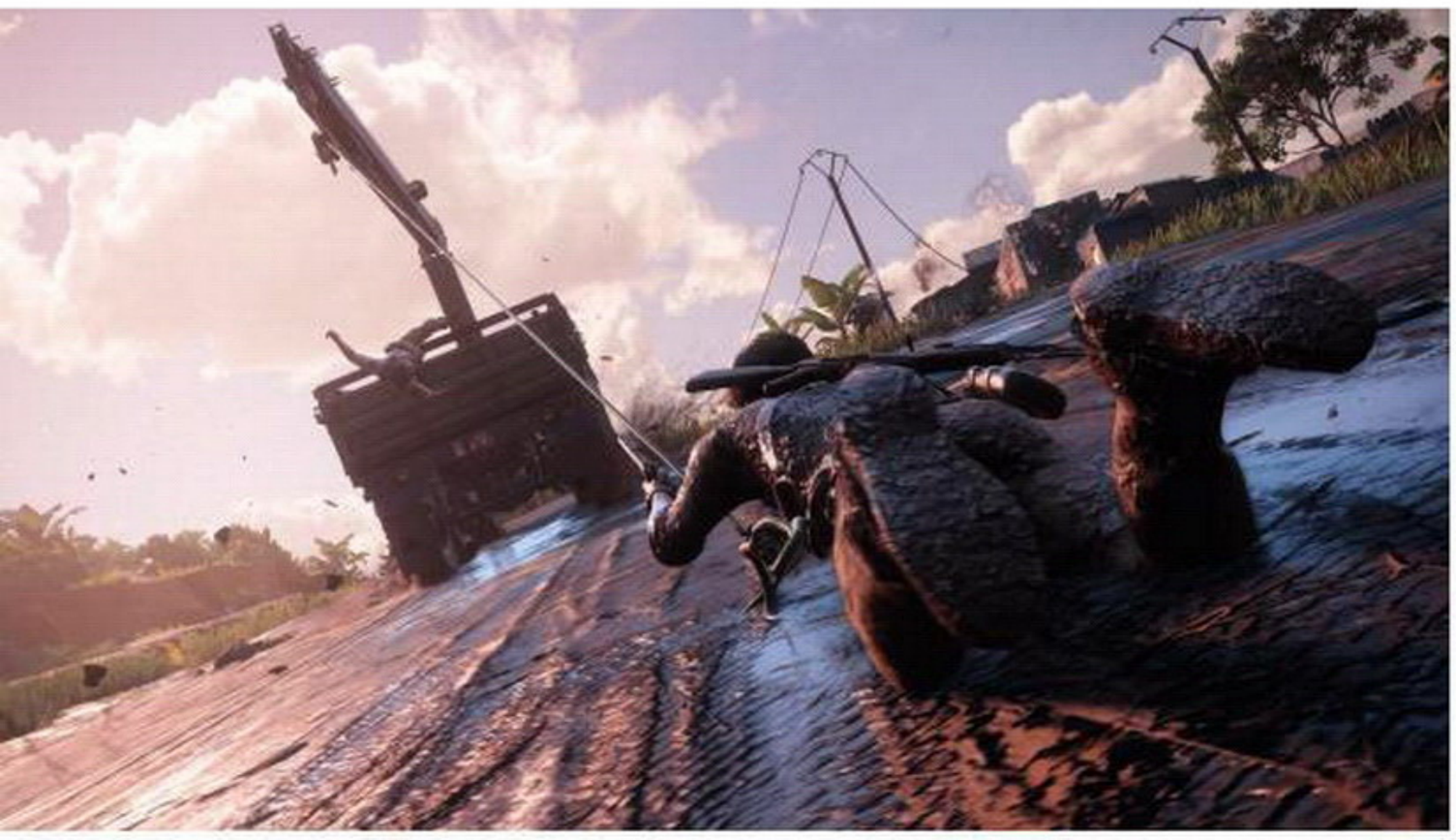
Другое дело, что после новых аттракционов из **Titanfall** или **Destiny** мультиплеер Gears of War производит своеобразное впечатление: он больше для тех, кто раньше из соревновательного режима не вылезал и хочет вспомнить старые добрые времена. На E3 таких почти не оказалось – игроки не смотрели по сторонам и легко попадали под острое лезвие.

Тем не менее сама возможность вспомнить, как приятно трогать противников бензопилой за разные места, бесценна. ■

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

ВСЕМУ ПРИХОДИТ КОНЕЦ

ГЕВОРГ АКОПЯН



Жанр Экшен
Издатель Sony
Разработчик Naughty Dog
Платформа PS4
Дата выхода Весна 2016 года

Uncharted 4 принадлежит к особой категории. Это тот случай, когда все заранее знают, что нас ждет первоклассная игра, вопрос лишь в том, перевернет она наше представление об экшенах от третьего лица или нет. Заставит всех биться в экстазе и ставить «десятки» или «просто» лишит сна на неделю. Станет игрой года или «всего лишь» попадет в пятерку лучших.

Не хочется расстраивать тех, кто воинственно относится к консолям, но пока Naughty Dog явно метят в достижение из разряда «уничтожить все живое». Uncharted 4 выглядит феноменально.

Разработчики уже ко второму выпуску, **Among Thieves**, научились почти идеально выстраивать темп игры. Речь не о том, чтобы чередовать исследовательские этапы с перестрелками, – этим навыком успели овладеть последние эстонские студии.

Naughty Dog одними из первых стали дробить даже небольшие этапы на кучу маленьких эпизодов, а в качестве склеивающего элемента, чтобы оживить игру и ее персонажей, вставляли, как это называла ранее возглавлявшая разработку Эми Хенниг, «киномоменты»: через раз очередная вывеска отваливалась под весом Дрейка, ветвь начинала трещать, двигатель отказывал, здание, в котором находился герой, *падало* и так далее.

Небольшие скриптовые сценки появились в играх не вчера и не позавчера, но, во-первых, в таком количестве и на таком уровне в экшенах до Among Thieves они почти не встречались, а во-вторых, в Uncharted почти все подобные сцены *интерактивны*.

Naughty Dog не забывают, что делают в первую очередь игры. Если Дрейка возит по грязи на веревке, примотанной к джипу, вам придется избегать столкновений с крупными объектами, потихоньку подтягиваться вверх по канату и одновременно отстреливаться от вездесущих врагов. Если джип перевернулся, нужно самостоятельно, преодолевая боль (виртуального Дрейка), вылезти из горящей машины, чтобы – да-да! – продолжить перестрелку сначала из положения лежа, а потом на заднем сидении мотоцикла Сэма, брата Нэйта.

Ну а далее следует головокружительная погоня, демонстрирующая всю мощь инопланетных технологий ND (словами это передать невозможно, просто наберите на YouTube «Uncharted 4 E3 demo» и готовьтесь подбирать челюсть).

В играх высшей категории, таких как **Half-Life 2**, **Resident Evil 4** и **The Legend of Zelda** (почти любой), прослеживается похожий подход: разработчики стараются тасовать ситуации, чтобы игрок не успел заскучать, побрасывают новые задачки, добавляют возможностей, вводят дополнительные элементы. Naughty Dog делают то же самое, но с большим акцентом на кинематографичность и, за неимением лучшего определения, тактильность ощущений.

Благодаря отточенному управлению в Uncharted каждый удар, приходящийся в челюсть врага (или главного героя), воспринимается очень остро. Каждый прыжок – как последний. Каждый выстрел, когда мешки с рисом, за которыми ты прячешься, предательски высыпаются, – почти самодостаточная драма.

Дрейк, хоть и выделывает трюки, свойственные супергероям, реагирует на происходящее в точности так, как это делал бы обычный человек. Если падает с большой высоты – долго кряхтит, держась за спину. Понимая, что сейчас его накроет волной, снежной лавиной или камнепадом, – душераздирающе орет и бросается бежать. Когда ему удается кого-то перехитрить – без стеснения похваляется вслух. Когда понимает, что перехитрили его, – не может сдержать обиду.

Но хорошо выписанный герой – не главное, что делает Uncharted особенной игрой. Дрейк прекрасен, но все его ужимки мы так или иначе видели в фильмах Спилберга об Индиане Джонсе.

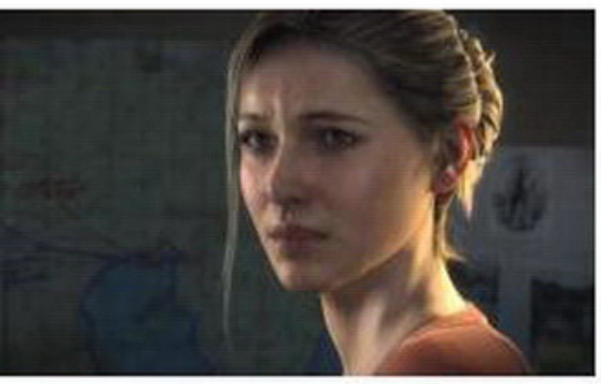
Выделяет Uncharted треклятое внимание к деталям, о котором мы неустанно пишем в текстах про каждую великую серию. Вдумайтесь: для автомобильного этапа, показанного в демо, разработчики соорудили целый район города с несколькими десятками возможных маршрутов погони.

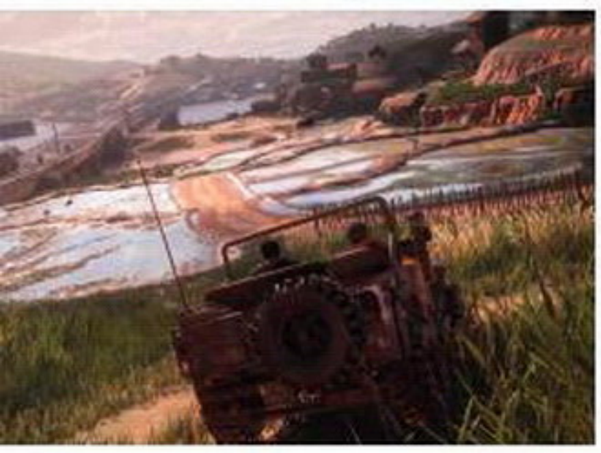
Да, вам все равно нужно доехать до определенной точки на уровне, чтобы сработал триггер, но вы можете сделать это по-своему. Специально для этого этапа разработчики долго корпели даже над тем, чтобы веревка с бельем, на которую можно случайно наехать, реалистично развевалась на «кенгурятнике» джипа.

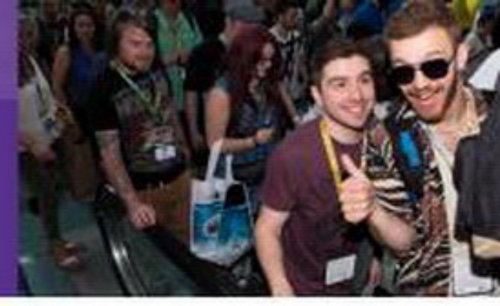
Наконец, авторы в полной мере осознают ответственность перед поклонниками в плане сюжета: в четвертой главе нас ждет конец истории Натана Дрейка, и завершить ее нужно с достоинством. Naughty Dog всегда старались не привязываться к своим творениям и двигаться дальше. Подарив миру невероятно успешную серию **Crash Bandicoot**, студия занялась **Jak and Daxter**. Закончив трилогию, переключилась на Uncharted, а потом на **The Last of Us**. Вернуться к старому персонажу Нил Дракманн и Брюс Стрейли, руководители разработки, решились только после того, как у них родилась достаточно интересная идея для завершения арки искателя приключений.

Вряд ли для всех персонажей все закончится хорошо (больше всего мы переживаем за старину Салли), но возвращение Елены Фишер вселяет надежду на то, что самого Дрейка ждет счастливый конец.

Уж она за этим проследит. ■







MASTER OF ORION

КАК ДВАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЯН КУЗОВЛЕВ

Когда мы отвлеченно говорим о жанре 4X, то неизбежно подразумеваем **Master of Orion**. Уже двадцать лет прошло, а игру все еще вспоминают как лучшее, что случилось с жанром. Легенда так бы и осталась нетронутой, если бы **Wargaming** не приобрели на нее права, – у Master of Orion будет новое лицо.

Для Wargaming это имиджевый проект – компания начинала со стратегий и на космический эпос во многом равнялась. Для студии Master of Orion такая же икона, как и для поклонников.

Возвращать галактику к жизни поручили аргентинской команде **NGD Studios**.

Дело в том, что Wargaming очень любят заниматься прототипами – проверяют работу идей на абстрактных моделька х. Такой же подход к работе был у NGD, и у них получилось сделать настолько подробный прототип Master of Orion, что Wargaming в этой студии увидели свое отражение в прошлом.

Это не значит, что проектом занимается исключительно NGD, в перезапуске «Ориона» заинтересована еще и старая команда. Она не работает в штате аргентинской студии, но внимательно отсматривает билды вместе с Wargaming и занимается консультированием – именно старые разработчики лучше всех представляют, что такое Master of Orion.

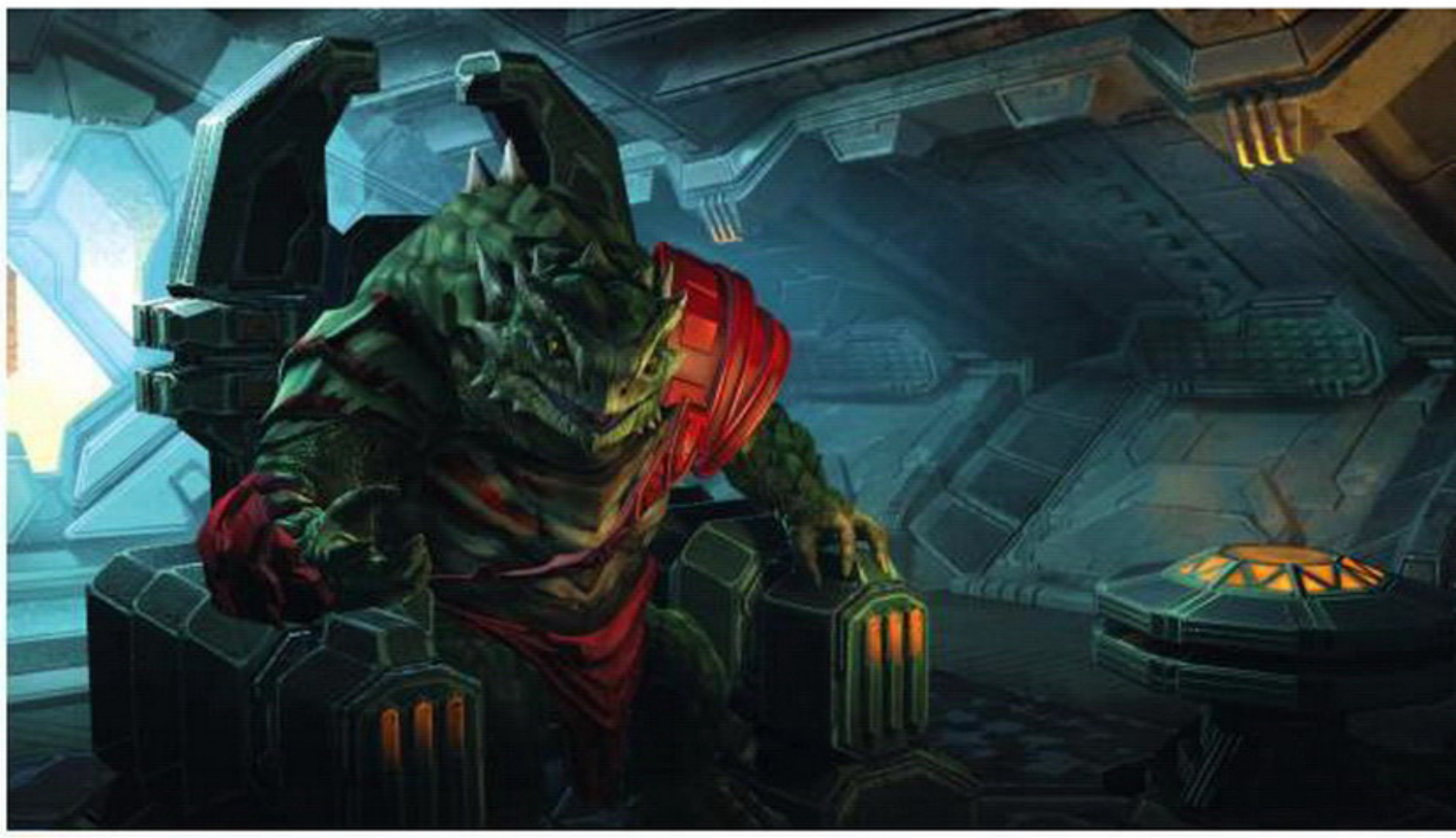
При этом перезапуск игры – не стопроцентное портирование с новой графикой. Основные механики и идею разработчики взяли из первой части, но не стремятся ограничиваться только ей – все-таки жанр продвинулся далеко, за двадцать лет многое поменялось.

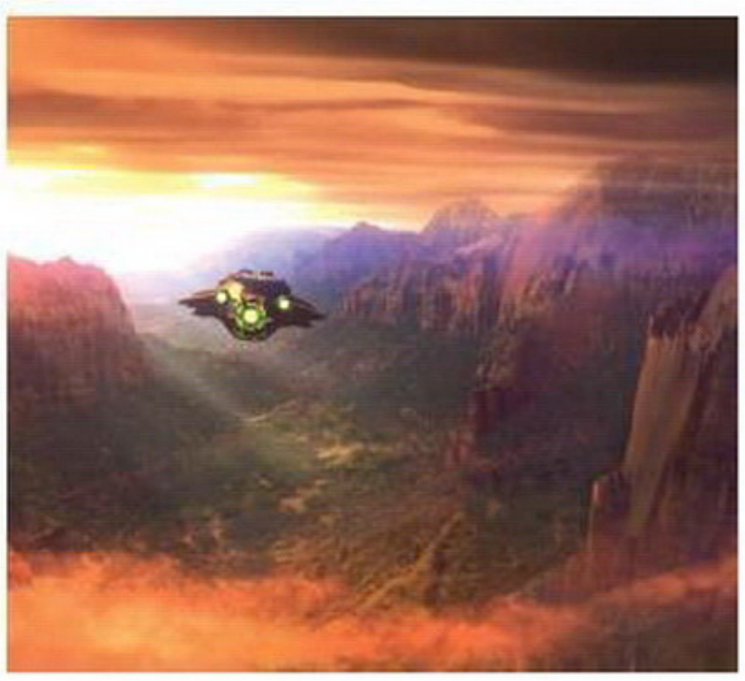
Зато основная идея Master of Orion осталась неизменной: выбираешь расу, колонизируешь планеты в системах и рано или поздно сталкиваешься с другими жизненными формами. После этого экспансия идет немного скромнее, инопланетные цивилизации упираются рогом и дело доходит до дележки планет и систем. Тут уж не обойтись без военного вмешательства, хитрых дипломатических союзов и усердного исследования технологий.

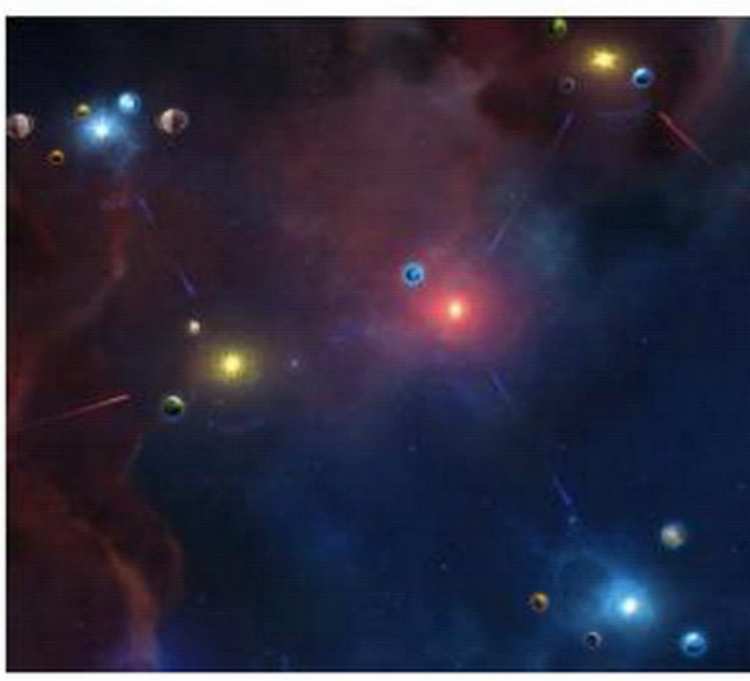
По словам дизайнеров, оригинальная игра была довольно простой. Если посмотреть на геймплей первого Master of Orion, то глубина только в вариативности: каждую партию у игрока получается другой мир, история развивается по-новому.

Главная задача перезапуска – сохранить вариативность, присущую Master of Orion, сделав игру более доступной. То есть от вас не потребуется маниакально выстраивать стратегию развития на несколько часов вперед или ночами изучать оптимальную тактику завоевания галактики. Подход Master of Orion больше напоминает настолку **Small World** – каждый раз игрока ожидает новая история, благодаря чему партии не превращаются в смертную тоску.

Именно поэтому в игру планируют добавить конструктор рас, как в поздних «Орионах». Если коротко, он подарит возможность разыграть партию разными способами: не нравятся базовые роботы-меклары? Так давайте сделаем своих – уберем у расы те или иные плюсы и усложним себе жизнь. В релизной версии планируется десять классических рас, дальше будут появляться новые виды из **Master of Orion 2**.







Демобилд показывали от лица антропоморфных птиц-алкари – сейчас как раз обкатывается эта раса. Во время короткой игровой сессии (а ее еще искусственно ускоряли) мне показали колонизацию планет, немного дипломатии и военные действия. Технологий по сравнению с оригиналом стало меньше, они не взаимоисключают друг друга, и изучить можно все; один из путей к победе как раз сводится к тому, чтобы стать самым продвинутым в галактике.

Разумеется, пока рано делать выводы: чтобы разобраться в 4X-игре, нужно провести за ней гораздо, гораздо больше двадцати минут. Но уже сейчас видно, что разработчики стараются перенести больше элементов из первых двух частей серии (хотя и не отрицают, что в третьей была отличная задумка с модами).

Также нас почти наверняка ждет симпатичная игра. Master of Orion приятно выглядит, заметно внимание к деталям: когда отстраиваешь на планете поселения, она начинает визуально изменяться, возникают очертания мегаполисов, а во время дипломатических переговоров инопланетяне эмоционально реагируют на ваши решения – кошка-мрршан чуть ли не шипит, когда вы объявляете ее народу межпланетную войну.

Напоследок – мультиплеер. Он будет. Другой информации пока нет. ■

Жанр 4X, пошаговая стратегия
Издатель Wargaming
Разработчик NGD Studios
Платформа PC

RISE OF THE TOMB RAIDER

ПОЧЕМУ МЫ ДОЛЖНЫ ЛЕТЕТЬ В СИБИРЬ И СОБИРАТЬ ТАМ ВЕТКИ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Жанр Приключение
Издатель Microsoft Studios
Разработчик Crystal Dynamics
Платформа Xbox 360, Xbox One
Дата выхода 10 ноября 2015 года

«Мы хотим, чтобы в следующей истории про Лару игрок почувствовал себя первооткрывателем, Эдмундом Хиллари, покоряющим Эверест…»

Сомневаюсь, что Хиллари перед восхождением на вершину горы оставил за собой вереницу из трупов на тихоокеанском острове. С точки зрения механики приключения Лары Крофт на острове Яматай больше всего напоминали происходящее в **Uncharted**: сильный приключенческий боевик, но с серьезным лицом и нечеловеческим надрывом. Там, где Дрейк удачно шутит, леди Крофт, как истая британка, сохраняет stiff upper lip. С невозмутимым выражением лица она преодолевает все опасные препятствия на своем пути, ловко дырявит недоброжелателям головы альпинистским крюком и «спасает принцессу» наперекор всем видеоигровым тропам.

С **Rise of the Tomb Raider** ситуация складывается иная. Вместо неприветливого острова с китайскими базами здесь Сибирь, близкий русскому человеку фольклор о граде Китеже, советские военные объекты и подозрительная организация «Троица». Да и задача перед расхитительницей гробниц стоит куда более масштабная: не подругу спасти, а отыскать секрет бессмертия души.

Акценты в геймплее немного сместились, и новая игра больше напоминает мрачное путешествие Джоэла из **The Last of Us**. Менее серьезной девушка не стала, и такое единство формы и содержания подходит Ларе намного лучше.

Вот четыре важных вещи о Rise of the Tomb Raider, которые нужно знать.

Ларе придется больше работать руками

В The Rise of the Tomb Raider внимательнее относятся к системе создания предметов: в предыдущей игре девушка собирала только один ресурс и с помощью него же улучшала оружие. В демонстрации Лара из веток сначала смастерила лук, а потом на месте сделала ядовитые стрелы.

В игре много разных материалов и деталей, и они в числе прочего отличаются по редкости. Главный вопрос – будут ли все эти материалы, в зависимости от редкости, разбросаны по разным местам, как, например, в последних частях **Far Cry**. Там часть ресурсов быстро становилась ненужной: сшил в стартовой локации из тапира кошелек, и больше этих животных убивать не нужно, переходишь на более серьезных зверей.

Не очень хочется, чтобы новый Tomb Raider обошелся с ресурсами так же. В том же The Last of Us все материалы оставались актуальны до конца игры.

Ларе придется осторожнее себя вести

Попутно изменился и подход к перестрелкам. В Rise of the Tomb Raider больше способов отвлекать внимание неприятелей и вообще разбираться с сопротивлением бесшумно – воровать рации, снимать стрелой из лука, подкарауливать жертву, сидя на дереве. Скорее всего, игру можно будет пройти и нахрапом, устраивая агрессивные перестрелки, но на высоких уровнях сложности придется по полной пользоваться новыми механиками.

Важно не забывать, что демонстрировали нам только начальный отрезок игры, где Лара снова одна страдает от холода, разжигает костер и отправляется на охоту. В прошлой игре начало тоже намекало на геймплей выживания, но история быстро превратилась в злой и эффектный боевик.

Лара снова расхитительница гробниц

Гробницы в прошлой части тоже были, просто каждая представляла собой небольшую головоломку. Показать, чем примечательны новые склепы, в демонстрации не успели, но разработчики говорят, что это будут более сложные по структуре и наполнению комнаты с загадками и ловушками – примерно как в ранних играх про Лару Крофт. Скорее всего, путешествия по гробницам вплетены в повествование – в демке мы видели, как Лара пыталась расшифровать письмена в древних руинах на границе с Сирией.

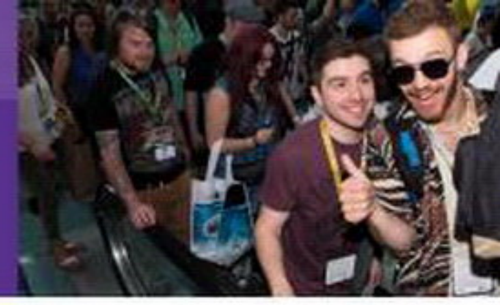
Ларе будет просторно

В Rise of the Tomb Raider изменится структура: появятся огромные локации-хабы, где можно наткнуться на дополнительные задания и, конечно, россыпь безделушек, которые Лара обязательно постарается прибрать к рукам. Пример такой обширной локации – советская (без серпа и молота никуда!) база в Сибири, которую девушка видит, взбираясь на скалу.

Тем не менее лучшая схема для приключенческих игр – когда локации все-таки изолированы. Очень хочется, чтобы за просторными уровнями и побочными квестами создатели не забыли о постановке и врезающихся в память стычках.

■■■

Как бы то ни было, ситуация с Rise of the Tomb Raider складывается приятная. Даже если нас ожидает не неуютное приключение с элементами выживания, это по меньшей мере снова будет зрелищный боевик с налетом мистики. ■



BATTLEFRONT

ЧЕМ БИТВА ЗА ХОТ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ BATTLEFIELD

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Велик был соблазн поддаться унылой стороне Силы и заочно поставить крест на **Battlefront** из-за ее скромных масштабов. И я, как штатный паникер редакции, поддался немедленно. И сейчас, спустя считанные часы после конференции **EA**, где показали первые геймплейные кадры, все еще поддаюсь. Но уже меньше.

Одни вопросы решились сами собой, а главный повод для опасения – не деградирует ли Battlefront обратно в **Battlefield** – получил солидную пробоину. Вон как в трюме хлещет.

Я долго пытался сформулировать, в чем же ключевое различие между двумя «Батлами». И знаете, все-таки именно сеттинг и породил разницу, ради которой и появился резон воскрешать Battlefront. Сетевой боевик **DICE** с каждым годом все больше стремился к реализму, к его сверхвоплощению. Точное оружие, большие дистанции – такая специфика роднит ее с какой-нибудь **ArmA**.

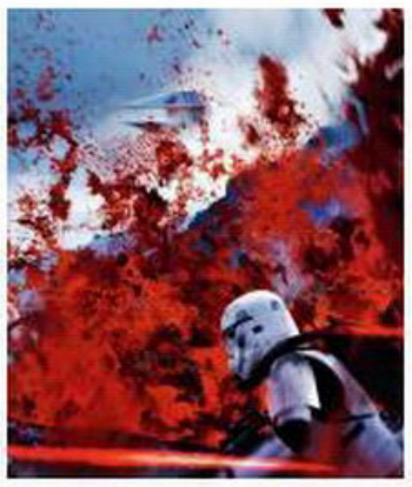
Battlefront же терпел ограничения киноэпопеи. Что за ограничения? Кривые бластеры, энергия выстрелов из которых летит с чудовищным разбросом и в десятки раз медленнее пули. Соответственно, дефицит снайперов, которые могли бы загнать всех в окопы. Толпы клонов и повстанцев, скачущих в полный рост там, где ветеран Battlefield не высунул бы и носа из укрытия.

Вот вам и разница: боевик про имперцев и повстанцев гораздо аркаднее, дистанции тут меньше, а сам бой немного ближе к реактивным сражениям где-нибудь в **Unreal Tournament**, хоть до них все еще далеко. К тому же многие карты физически не позволяли развернуться. Как выскочат два отряда друг на друга – и что делать? Прыгать, стрейфиться, петлять. Какой же тут, простите, Battlefield?

С первых кадров новый Battlefront яростно сигналит: «Нет-нет, мы не из тех, у кого всю дорогу получается автомат Калашникова!» Экран поражает пустотой – ни десятков лезущих друг на друга индикаторов, ни модных полупрозрачных показателей, – и тонны информации по всему барахлу, которым снаряжен наш боец. Радар, здоровье, три доступных способности. О, еще круглые маркеры боевых заданий – две-три штуки. Всё! Хватит! Патроны? Какие, трижды массаракш, патроны, если бластеры стреляют плазмой?

Battlefront не играет в серьезную войну и напоминает, что здесь вроде как космическая опера, где даже научной фантастикой не пахнет. Мир, полный поблажек. Поэтому имперские клоны мчатся в полный рост, путаясь под ногами у исполинского AT-AT. В небе снуют спидеры, готовые накинуть смертоносное лассо, воздух наполнен лазерными росчерками, за облаками зависли громады линкоров. Правдоподобно!

Где-то и DICE уступила соблазну: простые бластеры тоже оборудованы прицелами, притом уже не бутафорскими, как в первых двух Battlefront. Однако плазма, слава роботам, летит в достаточной степени вразнобой, чтобы стрельба с приличной дистанции давала ничтожный результат. В рамках первой демонстрации (на конференции EA) стрельбы показали не так уж много. Зато ролик под эгидой Sony демонстрировал более выразительную бойню: противники сошлись в скалистых ущельях и, как по Клаузевицу, перли друг на друга, гордо выпрямив спины.



Несмотря на маленькие размеры локации – а битва за Хот, по существу, оказалась стычкой за промежуточную базу, – побегать неизвестному оператору альфы пришлось порядком. Еще стремительнее оказался бой во второй демонстрации. Динамика замечательная и далекая от реальности: солдатня ловко подпрыгивает с помощью небольших реактивных ранцев, быстро скачет по сугробам, а имперские шагоходы традиционно нерасторопны. То же самое мы видели раньше – техника либо медленнее пехоты, либо еле-еле обгоняет.

Но не об одних только пыльных дорожках Татуина вспоминаю я и многие другие, когда речь заходит о Battlefront. Орбитальные битвы – режим, с которым DICE распрощалась жестко и безо всяких, как мне кажется, сожалений. Распрощалась – потому что дуэли X-вингов с TIE-файтерами теперь происходят прямо в атмосфере, над головами обалдевших повстанцев. Не иначе как навеяно бреющим полетом истребителей из трейлера седьмого эпизода «Звездных войн».

Нельзя отнять у нового Battlefront важное преимущество: он выглядит как глава из киноэпопеи. Это касается и дизайна уровней, и действий команд, и применяемой в бою техники. Когда к вам на голову спрыгнет Люк Скайуокер, сверкая световым мечом, всякие сомнения окончательно исчезнут. А паническое мысли я, пожалуй, оставлю при себе. ■

Жанр Экшен
Издатель Electronic Arts
Разработчик DICE
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 4 квартал 2015 года

FIFA 16

ЧТО НОВОГО?

ГЕВОРГ АКОПЯН

Жанр Спортивный симулятор
Издатель EA Sports
Разработчик EA Canada
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 25 сентября 2015 года

Новая **FIFA** неизбежна, как снег зимой. Как E3 летом. Как очередное переизбрание Йозефа Блаттера на пост президента ФИФА весн... Последнее можно вычеркнуть!

На конференции Electronic Arts в рамках E3 показали немного геймплея, пообщались с Пеле (да!), коротко рассказали о новшествах, но судить по трейлеру о новой части сложновато. К счастью, нам выпал шанс пару недель назад в Германии поиграть в демоверсию. Если коротко: EA Sports в этом году не готовит никаких революций в базовом геймплее серии. Речь именно о FIFA как симуляторе футбола – когда атлетически сложенные мужчины пинают мяч, а тот катится по детализированному полю с соблюдением всех законов физики.

Пройдемся по самому важному.

Появилась пара новых приемов дриблинга, судья во время штрафных отныне рисует на поле линии исчезающим спреем, что нынче делают в реальном футболе, стало больше анимаций, и все они фантастически красивы. Но суть не изменилась. Однако наряду с этим ожидается по меньшей мере три нововведения, которые должны обеспечить игрокам свежие ощущения.

Первое – контролируемый подкат. Точнее, откат (Йозефу Блаттеру на этом моменте должно икнуться). Допустим, команда противника перешла в молниеносную контратаку и защита не успевает вернуться за быстроногими форвардами. В такой ситуации многие переходят к экстренным мерам и бросаются в опасные подкаты, часто зарабатывая желтые или красные карточки. Видишь, что кинулся на мяч на секунду раньше, чем следовало бы, а сделать уже ничего не можешь – остается наблюдать за тем, как игрок с треском врезается в ноги нападающему.

Так было во всех предыдущих выпусках, включая FIFA 15.

Однако новая часть позволяет отменить подкат, повторно нажав на кнопку его активации. Выглядит не очень естественно: игрок, уже почти лежащий на газоне, с невероятной скоростью вновь вскакивает на ноги, будто где-нибудь в «Томе и Джерри». Но зато как практично! Неуместный порыв теперь можно остановить своевременно включившейся рациональностью. Поигравшись с новой фишкой полчаса, уже не представляешь, как FIFA раньше без нее обходилась.

То же можно сказать о визуальном обучении. FIFA – игра, которую легко освоить на любительском уровне для посиделок с друзьями, но, если вы хотите изучить все ее возможности, научиться делать любые финты и точечные прострелы, придется потратить не одну неделю (а то и месяц) на тренировки.

В новой части разработчики решили копнуть чуточку глубже. При нажатии на правый стик в консольных версиях включится режим контекстно-зависимых подсказок. Получите мяч – система объяснит, как сделать простой пас и пас вразрез. Проберетесь по флангу – подскажет, как навесить.

Если думаете, что это полезно лишь для новичков, вы ошибаетесь. Дело в том, что разработчики привязали обучение к уровням (всего их шесть). Опытным игрокам, конечно, никто не будет объяснять, как делать передачи, а вот научить сложным финтам или подсказать, как изменить игру в центре поля, – вполне можно.

Правда, расстраивает перегруженность интерфейса в режиме обучения. На высоком уровне сложности, когда требуется высший уровень сосредоточения, помощь только мешает – за подсказкой банально не всегда можно увидеть мяч.

И вот мы подошли к последнему нововведению – женским национальным командам. Журналисты, разумеется, сразу принялись шутить про влияние Аниты Саркисян, которой уже не раз доставалось за ее активную деятельность по отстаиванию «корректного» образа женщин в играх.

Но, по словам разработчиков, они хотели добавить девушек еще несколько лет назад, просто решили не спешить, чтобы это не свелось «к красивым женским лицам на мужских телах». В FIFA 16 к делу подошли со всей ответственностью – пригласили спортсменок в студию, отсняли кучу материалов по анимации, переработали физическую модель.

Впрочем, геймплей за женщин от привычного отличается мало. Единственное «но»: они... меньше мужчин. Ноги у спортсменок, как правило, не такие длинные, плечи не такие широкие, и это сказывается. Нужно больше времени, чтобы добежать до мяча, сложнее выбить снаряд подкатом, столкновения в центре поля и в штрафной получаются не такими массовыми. В остальном – FIFA как FIFA. Но разнообразие никому не помешает.

Что касается новостей о самых популярных режимах серии – Ultimate Team и «Карьере», то их стоит ждать уже скоро. Мы обязательно поиграем в новую демку и обо всем вам расскажем! ■

NO MAN'S SKY

КОМУ НУЖЕН КОСМОС?

ГЕВОРГ АКОПЯН

После получасовой закрытой презентации и беседы с главным дизайнером Шоном Мюррэем нам наконец-то стало понятно, что представляет собой **No Man's Sky**.

Здесь нет никакого сюжета и предыстории, вы – владелец звездолета и предоставлены сами себе в бесконечной Вселенной. «Я устал от игр, где тебя в самом начале вызволяют из тюрьмы, суют в руку пистолет и требуют кого-то убить. Наша игра не про это», – объясняет Шон. В No Man's Sky, как и в раннем **Minecraft**, которым разработчики во многом вдохновлялись, вас просто помещают в определенные обстоятельства и предлагают развлекать себя самостоятельно.

Пират или ученый?

Можно стать пиратом и грабить торговые суда. Можно, наоборот, записаться в герои и охотиться на пиратов. Можно торговать ресурсами, добываемыми на планетах (или покупаемыми), перемещаясь от одной космической станции к другой. Можно стать исследователем: запасшись дорогим топливом, путешествовать по черному космосу, собирая информацию о растениях и фауне разных планет, а затем загружая ее в «Атлас», главный компьютер этого мира.

Зачем все это? Чтобы заработать юниты, местную валюту, и на них улучшить оружие и корабль, в частности – гипердвигатель. Базовый звездолет может долететь самое дальнее до ближайшей планетной системы, а конечная цель No Man's Sky – добраться до центра Вселенной, который вечно светит ярким огнем на звездной карте. Для этого, сами понимаете, понадобится мощный корабль.

На пути к цели вам могут встретиться и другие игроки, но... вы вряд ли об этом узнаете. Живые люди никак не обозначаются. «Мне не хотелось, чтобы игроки начали соревноваться друг с другом, сражаться и объединяться. Это не ММО», – признался Шон.

Речь тут скорее о взаимодействии в духе того, что было в **Journey**: вокруг вас постоянно находятся статисты, а уж искусственный интеллект это или человек – не так важно (для разработчиков). Хотя рейтинговые таблицы, из которых вы узнаете, кто в этом мире самый агрессивный, любопытный и предприимчивый, в игре будут.

Это противоречие выпячивается еще сильнее, если учесть, что, по словам главного дизайнера, ему надоели игры, где вечно нужно что-то собирать. Шон Мюррэй «вырос на **«Марио»** и подобных ему проектах, где обычно нужно собрать сто миллионов монеток, а потом еще столько же сто миллионов раз». И это ему надоело. При этом вся No Man's Sky, по сути, будет посвящена сбору ресурсов.

Мюррэй понимает, что его игра не для всех, но уверен, что в нее можно играть по-разному. И он прав – можно. Однако пока смущает простота отдельных элементов. Никаких городов со своим укладом, персонажей, сложносочиненных заданий в игре нет – это не космическая ролевая игра. Экономики и кооператива тоже нет – это не ММО. Стрельба настолько примитивная, что сложно не морщиться каждый раз, когда пластмассовый пистолет в руке героя издает смешной писк, – все-таки No Man's Sky не шутер. Ремесленные элементы – чисто базовые: с помощью минералов улучшается оружие, но вы не можете взять и что-нибудь построить, это не Minecraft.

Жанр Космическое приключение
Издатель Hello Games
Разработчик Hello Games
Платформа PC, PS4

«Не про это»

Так что же тогда представляет собой No Man's Sky? На вопрос, почему они не стали насыщать игру механиками, разработчики ответили просто: «Наша игра про другое».

Фактически Шон Мюррэй и его коллеги готовят не игру, а медитативный опыт сродни первым проектам **thatgamecompany** (**flOw**, **Flower**). Проект, где можно каждую из десятков, а то и сотен тысяч планет назвать в честь марок русской водки. Где в бестиарии можно в деталях рассмотреть трехмерные модели тысяч случайно сгенерированных рыб, волосатых глаз с руками и прочих клювокрылых каракатиц, встречающихся в бесконечных звездных системах. Где можно облететь тысячи процедурно сгенерированных планет, не имея на то внятной причины (в игре даже не будет платинового трофея!).

ШОН МЮРРЭЙ, творческий директор No Man's Sky

Очевидно, это «игра не для всех». Minecraft тоже был игрой не для всех, но с глубин на поверхность его вытолкнул богатый потенциал для творчества. Первые игроки вместе пытались понять, как добывать огонь, как делать оружие, как строить дома и укладывать рельсы. Они изучали миры, обустраивали их под себя, делили знания, эмоции и серверы.

No Man's Sky, судя по услышанному и увиденному, будет больше созерцательной игрой. Вы сможете в ней разобрать на кусочки каждое небесное тело, устроить геноцид в любой отдельно взятой планетной системе. А вот построить собственную цивилизацию или на худой конец скромное космическое бунгало – нет.

Смущает вас такой потолок возможностей или нет – от того и зависит, нужна ли вам No Man's Sky. ■

THE LAST GUARDIAN

КОТОРОГО МЫ ДОЖДАЛИСЬ

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

Жанр Приключение
Издатель Sony Computer Entertainment
Разработчик Team Ico, GenDesign
Платформа PS4
Дата выхода 2016 год

Чудеса случаются тогда, когда ждешь их меньше всего. Слухи о появлении **The Last Guardian** на E3 в этом году ходили давно, но давайте признаем честно – мало кто всерьез верил. После всех переносов и отмен, после всех замораживаний и громких обещаний. После семи лет ожидания, в конце концов!

Тем удивительнее было увидеть The Last Guardian первой игрой на презентации Sony. Без долгих предисловий и ненужных вступлений: на темном фоне промелькнули несколько логотипов, а затем возник бегущий мальчик в тоге. И мы, вместе с миллионами игроков по всему миру, затаили дыхание.

The Last Guardian прошла долгий и сложный путь. Почти прошла – ей еще предстоит добраться до цели. Разработка велась с 2007 года. Два года спустя в Сеть просочилось первое видео игры под названием **Project Trico**, а чуть позже проект анонсировали на E3 2009 в том виде, в каком мы его знаем. Предполагалось, что The Last Guardian выйдет в 2011-м, но месяцы складывались в годы, а слышно о ней было все меньше и меньше.

Гром грянул в конце 2011-го со внезапным уходом из Sony главного дизайнера Фумито Уэды. Дата релиза продолжала сдвигаться, но в Sony упорно твердили, что игра все еще в разработке.

С каждым новым переносом вера игроков ослабевала, и в какой-то момент не выдержал сам Уэда. Он в открытую заявил, что «ужасно сожалеет» обо всех задержках, и добавил, что уже давно успешно закончил свою часть работы. При этом дата выпуска остается загадкой для него самого. Если и игроки, и издатель, и даже ведущий дизайнер были готовы к выходу игры – то что же мешало все эти годы? Положение звезд?

Но прекрасно, что в этом году они наконец-то встали как надо.

С первых же кадров демка The Last Guardian заставляет вспомнить тот самый трейлер 2009 года. Тот же неизвестный мальчик, бегущий по древним руинам. Огромный грифон, напоминающий повадками неуклюжего котенка...

The Last Guardian берет и безо всякого смущения переносит нас во времена PlayStation 2. И, как ни парадоксально это звучит, это здорово.

Много ли вы знаете не вышедших еще игр, чьих персонажей встречаешь как старых друзей? Сможете назвать хотя бы одну? До конференции Sony нельзя было представить, что такое возможно. Как будто и не было этих шести лет, прошедших после первого официального анонса.

The Last Guardian больше всего похожа на любимую старую книгу, случайно найденную на чердаке, или на возвращение в родной дом спустя много лет. Вот здесь была загнута страничка. А вот здесь всегда скрипела половица. Маленькие детали, из которых складывается общее впечатление. И вроде ничего особенного не ждешь – но почему-то щемит сердце.

Если попытаться описать феномен The Last Guardian сухим языком (хотя делать это нельзя ни в коем случае), в этом описании наверняка будут фигурировать слова «эмоции» и «естественность». Мальчик и грифон Трико ведут себя очень искренне и по-простому живо, а их общение кажется настолько реальным, что заставляет поверить даже самых заядлых скептиков.

Вот, в сущности, еще маленький Зверь боится перепрыгнуть через пропасть, а Мальчик подбадривает его, прыгая на месте. Вот Зверь подхватывает мальчика в последний момент, не давая ему свалиться вниз. Спустя буквально пару секунд уже Мальчик помогает Зверю не сорваться и выбраться на узкую платформу.

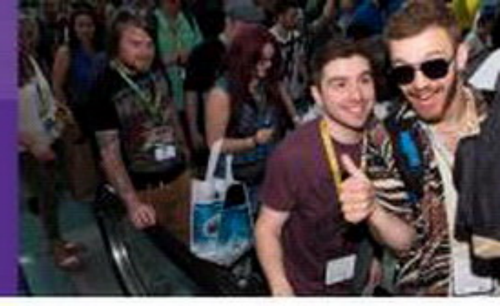
За каких-то пятнадцать секунд трейлер The Last Guardian умудряется закрутить эмоциональный узел туже, чем некоторые игры за десятки часов. Именно такие моменты заставили людей по всему миру упорно ждать игру шесть лет. И это после одного видео!

Самое забавное, что геймплейный ролик меньше всего раскрывает игру как таковую. Пока понятно лишь, что The Last Guardian, как и предполагалось, будет помесью ICO и Shadow of the Colossus. Уж очень знакомо Мальчик карабкается, хватаясь за шерсть (вернее, перья) Зверя.

Кроме того, в трейлере промелькнула большая печать, при виде которой Трико начинал выть и лаять, а его глаза загорались красным. Значит ли это, что на него наложено какое-то проклятье? Или, подобно мальчику из ICO, он был заперт в руинах, а амулеты должны были его сдерживать? Или, или...

Пока совершенно неясно, какой именно будет The Last Guardian. Нет даже уверенности, что она вправду выйдет весной 2016 года, как сообщили в конце презентации. Но теперь хотя бы можно сказать, что она будет. Игра, чье будущее долгое время казалось неопределенным, восстала из пепла. ■

МЯГКАЯ, ТЕПЛАЯ цветовая гамма способствует эмоциональному погружению



UNRAVEL

У ВАС ГОЛОВА РАЗВЯЗАЛАСЬ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Слишком велик соблазн приписать Electronic Arts желание организовать свою **LittleBigPlanet**. Милая стилистика, герои из шерстяных ниток… только вот в **Unravel** и не пахнет упором на творчество, которым характерна LBP, из-за чего подобное сравнение теряет всякую ценность. Если эту игру с чем-то и сравнивать, то скорее с экспериментами Ubisoft порядка **Valiant Hearts**. Симпатичная, недорогая, напрочь имиджевая вещь.

Длинная красная линия

Герой Unravel – жутковатая вязаная куколка по имени Ярни. От слова «yarn», то бишь «пряжа». Пряжа он и есть от начала до конца, и потому Ярни медленно разматывается, пока движется слева направо по уровню. Выдуман он не просто так: креативный директор Coldwood Мартин Салин, будучи в отпуске, своими руками смастерил прототип из проволочного каркаса и красной пряжи.

Unravel – платформер с сильным уклоном в физические фокусы и трюки. Поэтому расплетающийся герой не только создает себе некие рамки (и драматическую судьбу, конечно), но и применяет составляющую его нить для преодоления расстояний. Под видом обрывка нити в Unravel прокрались одновременно и гарпун воровки из **Trine**, и механическая рука Натана Спенсера из **Bionic Commando**, и многие другие приблуды для лихих перелетов по уровню.

Бегство по локации напоминает все ту же Trine – хотя бы потому, что плоские в сущности локации изображены очень «выпуклыми», красочными. Пейзажи не так завораживают (и уж тем более не вызывают приступ эпилепсии, чем Trine порой грешила), но в мастерстве живописи Coldwood отказать нельзя. Движок PhyreEngine (от Sony, между прочим, – какая ирония!) тоже испытанный конь – на нем работали интерактивные зрелища от thatgamecompany (**Journey**, **Flower**), **Gravity Rush** и еще ряд игр разного пошиба.

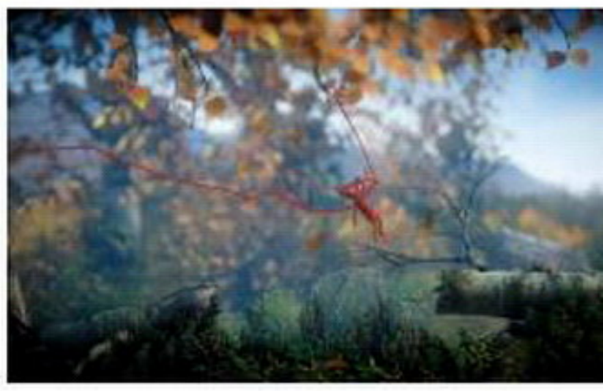
Для подобной забавы остро необходима рабочая и удобная физическая модель – и с этим, кажется, проблем нет. Ярни подпрыгивает на натянутой нити, раскачивается с ее помощью, как ловкий орангутанг, арканит речную рыбу, чтобы та возила Ярни по поверхности воды. На E3 показали не так много приемчиков из арсенала героя и при этом никаких других геймплейных инструментов не обещали. Окажется ли красная пряжа достаточно универсальной и многоликой, чтобы не утомить ко второму часу игры?

Еще разработчики стараются наполнить Unravel эмоциями. По артикулу тут значится история о любви и расставании, а размотанная красная нить ее, стало быть, символизирует. И вот такая трогательная жертвенность главного героя – он бежит вперед, потихоньку убивая себя. Без лишних слов и под трогательную музыку. Поглядим, насколько душещипательной окажется история Ярни.

■■■

Coldwood ловко меняет весовую категорию. Прежние ее работы – игры про фитнесс, разное спортивное непотребство. Такой опыт не шибко-то красит биографию.

Теперь же шведы целятся в идейных независимых разработчиков, которым не наплевать на атмосферу и культурную значимость. Но даже если художественно Unravel никак себя не проявит, останется яркий и оригинальный платформер без надоевшей ретрографики или мультипликационной стилизации. ■

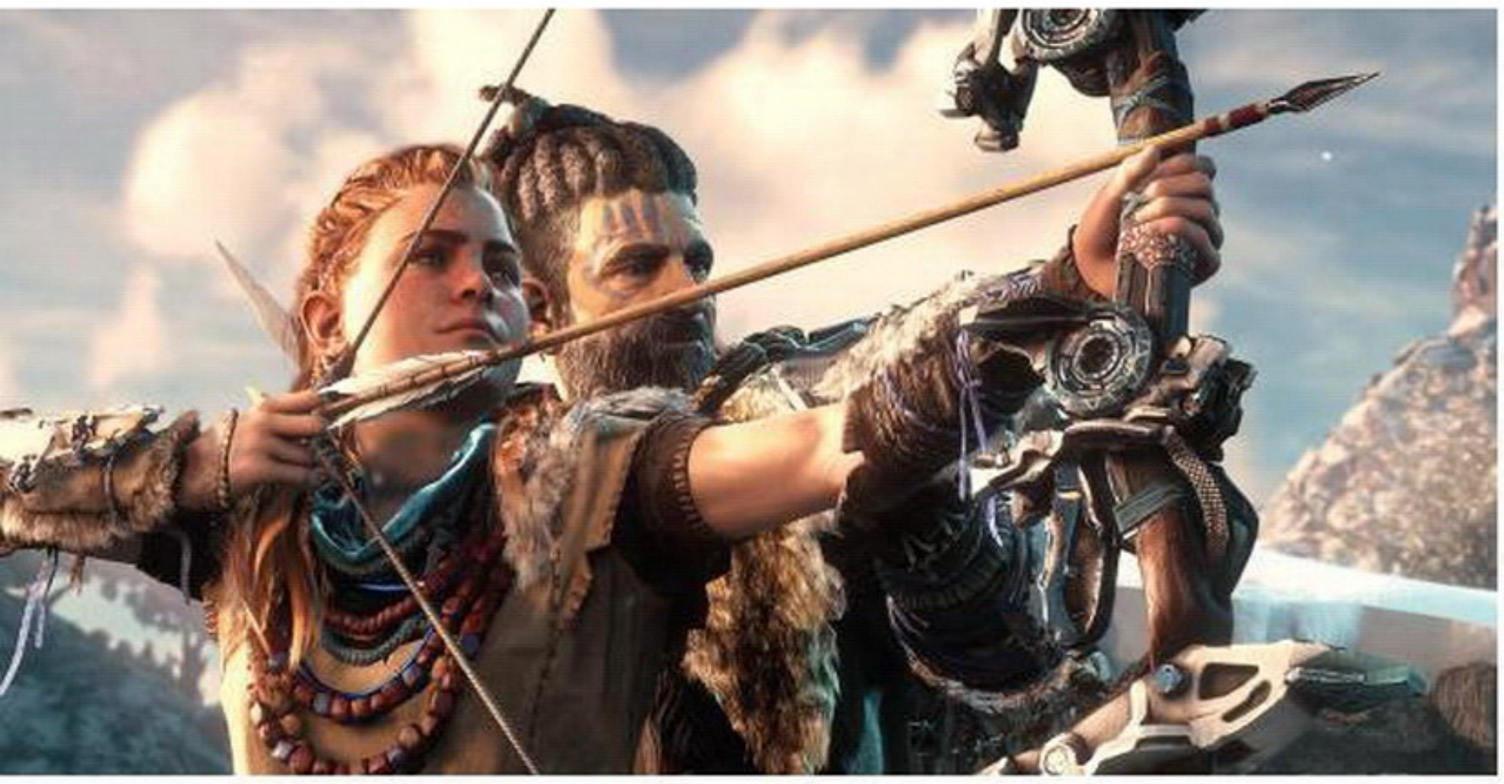


Жанр Платформер
Издатель Electronic Arts
Разработчик Coldwood
Мультиплеер Нет
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 2015 год

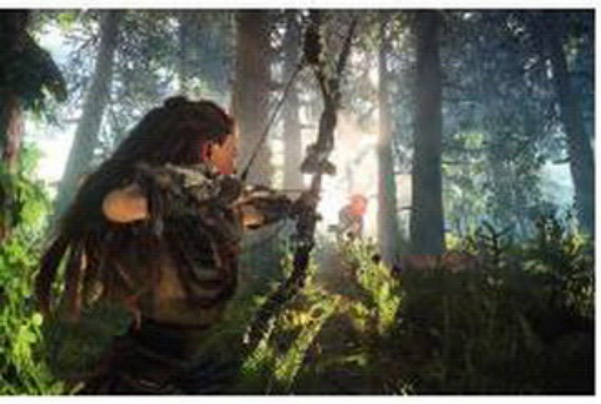
HORIZON: ZERO DAWN

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ЭКСКЛЮЗИВА НА PS4

ГЕВОРГ АКОПЯН



Жанр Ролевая игра, экшен
Издатель Sony Computer Entertainment
Разработчик Guerrilla Games
Платформа PS4
Дата выхода 2016 год



О том, что голландцы из **Guerrilla Games** работают над игрой с ролевыми элементами, никак не связанной с серией **Killzone**, я случайно узнал почти два года назад, когда находился в их студии по случаю релиза **Shadow Fall**. Разработчики предусмотрительно содрали со стен все рабочие изображения, графики и таблички, имевшие отношение к новому проекту. Даже мой хитрый план – прикинуться, будто я иду в туалет, и случайно проскользнуть за закрытые двери – провалился. Поймали, пристыдили и развернули обратно.

Ждать анонса пришлось долго: Sony, не в пример коллегам, удалось держать сведения о новой игре в секрете. И как же это, черт подери, здорово! Игровое сообщество, жадное до утечек, само лишает себя праздников, какие представляют собой неожиданные анонсы.

А игровой трейлер **Horizon: Zero Dawn**, показанный со сцены на E3-конференции Sony, оказался именно что праздником. Завораживающая идея постапокалипсиса, в котором главенствующим видом на планете оказались машины, повадками напоминающие привычных нам зверей (условно – травоядные) и динозавров (условно – хищники). Мир, где человек больше не центр вселенной, а вечный скиталец, вынужденный приспосабливаться к окружающей его среде.

Главная героиня Элой, например, охотница. В качестве источника пищи машины, понятно, не годятся, а вот энергия, располагающаяся на их корпусах (светящаяся зеленая жидкость в разных емкостях), уже ценный товар, который можно на что-нибудь обменять.

Элой не выбирала свой путь – ей просто выпало родиться в поселении охотников. В ее мире у каждого племени своя стезя: одни поднаторели в инженерии и изготавливают на заказ разные гаджеты и оружие, другие занимаются земледелием, третьи, как и она, охотятся. В ходе интервью мы уловили со стороны продюсеров намек на то, что можно будет встретить и поселения колдунов. А вот как будет реализовано взаимодействие между племенами, выяснить не удалось.

Пока не ясно, каким образом работает экосистема в Horizon и будет ли она вообще. Разработчики не хотят раскрывать секреты, но, судя по их реакции на мои вопросы и просто по тому, как выглядит игра, можно ждать что-то вроде системы из **Shadow of Mordor** – когда у всех существ есть свой ареал обитания и «хищные» машины атакуют «травоядных».

Возможно, мы увидим в игре и настоящих животных. В первом геймплейном ролике внимательные игроки заметили птиц, а значит, человек и растения не единственные биологические виды, пережившие апокалипсис. Но какая у них будет роль – все еще секрет. Равно как и то, почему мир находится во власти машин. Очевидно, что у них был создатель, который преследовал определенные цели.

Главная интрига Horizon будет раскрываться постепенно, по мере разблокировки новых локаций. Нас ждет игра в открытом мире, с более или менее стандартной структурой: исследуем новый «островок», выполняем основные и побочные миссии, через которые раскрывается сюжет, а в перерывах не забываем развивать героиню. Например, в демке можно было увидеть, как Элой исподтишка, сидя в густой траве, распотрошила корпус «хищника»; эта способность в самом начале игры недоступна, ее придется приобрести.

То же относится к оружию. Каждый вид боеприпасов нужно предварительно разблокировать или сделать самому – да-да, в игре будет создание предметов. Скажем, сперва доступны лишь обычные стрелы, но потом у Элой появятся взрывающиеся, электрические и канатные. На ходу меняя вид стрел, можно будет разобраться даже с крупными «динозаврами». В демке Элой сначала ослабила «Годзиллу» точечными выстрелами в уязвимые места (где находится та самая жидкость-валюта), потом отстрелила взрывающимися стрелами у него ракетницу и с ее помощью всадила в машину пару зарядов. Затем осталось лишь связать «зверя» канатными стрелами и произвести решающий выстрел.

Бой с «динозавром» мне показывали сами продюсеры игры, так что можете быть спокойны – это настоящий геймплей. Схватка в нашей версии тоже оказалась очень зрелищной: мощные лапы крушили деревья и даже огромные каменные глыбы, длинный хвост сбивал Элой с ног, а динамичный саундтрек заставлял поскорее вскочить с земли и снова ринуться в атаку.

Но, что важнее, несмотря на эпичность, недостатка в тактических элементах не наблюдалось. Не было тупого расстрела «толстокожего» врага – напротив, порой у меня даже возникали ассоциации с великой **Shadow of the Colossus**.

Смущают в этой истории пока только две вещи. Во-первых, треклятый открытый мир, которым нас кормили весь конец эпохи прошлого поколения консолей и продолжают кормить до сих пор. Многие студии научились делать его интересным, но в играх с открытым миром по-прежнему предостаточно миссий-заполнителей, которые разбавляют по-настоящему увлекательные этапы.

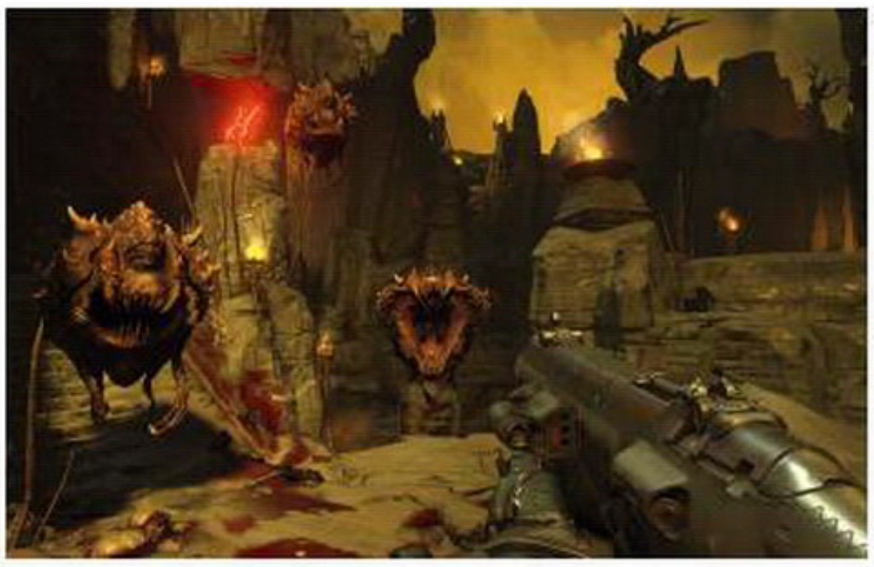
Второй нюанс – список достижений Guerrilla Games. Это вполне талантливая и старательная студия, но за всю свою историю она не сделала ни одной по-настоящему выдающейся игры в рамках титульной серии Killzone. У каждой части были свои достоинства, но голландцам так и не удалось нас поразить.

Что ж, возможно, именно поэтому они и решили начать все сначала. Остается лишь пожелать им удачи. ■

DOOM

В ЧЕМ МЫ СОМНЕВАЕМСЯ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ



Жанр Экшен
Издатель Bethesda Softworks
Разработчик id Software
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 2016 год

Презентация нового **Doom** началась с очень правильных слов – о трех китах, на которых стоит эта серия. Что должно быть в Doom обязательно, несмотря ни на что? Злые-презлые демоны. Супермощные пушки. И быстрый-быстрый темп.

Но не успел я порадоваться тому, что эти люди все понимают, как показанный геймплей окатил меня ушатом холодной воды. Нет, не то чтобы там все было плохо... Просто ожидал я несколько иного.

Возьмем тех же демонов. Да, они выглядят жутко и легко узнаются даже спустя годы. Вот зомби, вот пинки, вот ревенант, а под конец – даже целый кибердемон. Схватку с ним, впрочем, не показали, хотя было бы очень интересно узнать, сколько же в него надо выпустить ракет. А то манкубу, например, десяти оказалось мало.

Что по-настоящему смутило, так это количество. Когда герой натолкнулся на свору зомби, их оказалось... штук шесть. Пара коротких очередей из автомата, один взрыв – и поле боя осталось за играющим. И опять же не то чтобы это было совсем ужасно, но набеги их десятка три – получилось бы круче, верно ведь? А так на протяжении всего ролика я просто ждал большего. А большего так и не показали.

Да, здесь есть бензопила. Однако на то, чтобы распилить каждого противника, тратится секунды полторы-две. Красиво – этого не отнимешь. Монстр четко разделяется вдоль линии разреза, а располовиненное тело делает еще пару шагов, прежде чем упасть...

Но при этом теряется темп. Тот самый третий кит, без которого черепаха начинает шататься и заваливаться набок. Второй Doom мог похвастаться великолепным таймингом. О, эта двустволка, стрельба и перезарядка которой ощущались чуть ли не физически: «Бум! Чик-чик-чик. Бум! Чик-чик-чик. Бум!» Единожды уловив ритм, игрок удерживал его до конца – или пока у него не иссякали патроны.

В перезапущенном Doom двустволка тоже есть. И она тоже рвет противников в куски, задевая зараз двоих-троих. Но именно ритм разработчики упустили. Да и в целом все происходит много медленнее, чем могло бы.

Не в последнюю очередь благодаря ориентации на консоли. Я не хотел бы случайно развязать очередной виток священной войны «ПК vs. консоли», но, кажется, придется. При всех своих прелестях геймпады пока все равно уступают мыши в одном – скорости прицеливания. Чтобы стрельба с помощью геймпада была такой же динамичной, как с помощью связки «клавиатура + мышь», нужно тщательно продумывать дизайн уровней. Вспомните, например, **Uncharted**.

Здесь же решили поступить проще – замедлить происходящее. Так что, увы, безумный темп остался во временах второго и третьего **Quake**. Тут его компенсировали расчлененкой и красивыми расправами в духе модификации **Brutal Doom**.

Теперь монстра не обязательно шпиговать свинцом до победного. Достаточно немножко «надгрызть», пока он не начнет мерцать, а потом подойти вплотную и добить в ближнем бою нажатием одной кнопки.

На «фаталити» разработчики отыгрались от души. Разорвать кому-то морду, ухватившись руками за челюсти. Выдрать сердце и затолкать в глотку. Вырвать ногу и размозжить ею голову. Вариантов очень и очень много, хоть и есть подозрения, что они скоро начнут повторяться. Но, во всяком случае, черный юмор создателям явно не чужд, как и любовь к красочному насилию.

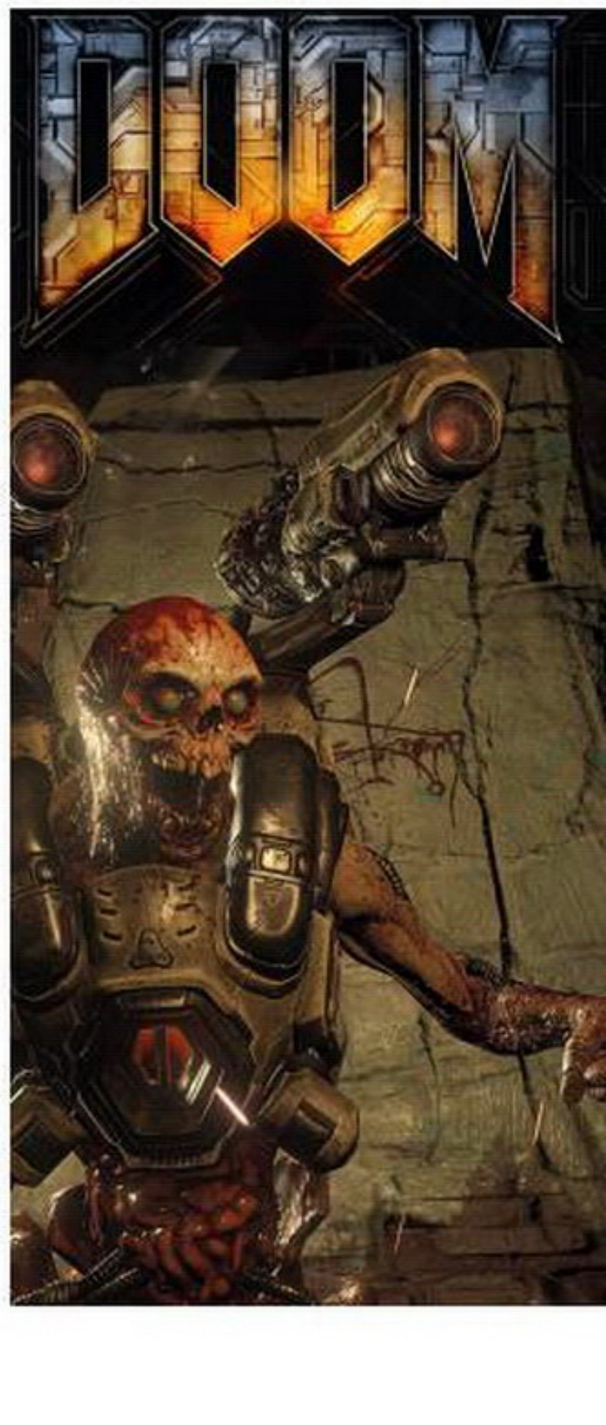
Дорогого стоит и эпизод, где, чтобы пройти дальше, нужно приложить к сенсору строго определенную руку. Рука эта отрывается у трупа неподалеку, а найти его можно благодаря голограмме, показывающей последние моменты жизни человека. Загадка несложная и выполненная очень даже в духе серии.

Словом, игровой процесс мало напоминает геймплей старых Doom, как первых двух, так и третьей части. Тут скорее узнается Quake (не в последнюю очередь благодаря дизайну локаций), а еще скорее – **Bulletstorm** или **Painkiller**. Само по себе это уже неплохо, но... Просто хотелось, чтобы новый Doom вызвал больше восторгов. Чтобы бросало в дрожь. Чтобы желание спуститься в ад и всех там покрошить затмевало все остальное!

Пока же игра производит впечатление потенциально приятного боевика, который наверняка будет интересно разок-другой пройти. И только.

Очень рад буду ошибиться.

Зато там будет простой в освоении редактор карт с «консольным» интерфейсом и мультиплеер «старой школы», с рокетджампами и возможностью сыграть за скелета-ревенанта. Учитывая, что ранние игры от **id Software** ценили в первую очередь за сетевые сражения, есть шанс, что Doom поселится на компьютерах и консолях надолго. Если, конечно, не выяснится, что такой геймдизайн устарел еще в прошлом веке. Впрочем, судя по личным ощущениям и радостным лицам публики, старая школа способна еще очень на многое. ■



КОНФЕРЕНЦИЯ BETHESDA

БИТВА ЗА ЦИТАДЕЛЬ

ПАВЕЛ БАЖИН

У **Bethesda Softworks** есть мечта – перейти из разряда «большой студии, которая балуется изданием игр» в разряд полноценного издательства. Для этого вовсе не нужно выпускать каждый год по десятку игр. Достаточно пары крутых брендов, а также умения зарабатывать на них деньги. До недавнего времени у Bethesda все было в порядке только с первым пунктом, а вот с заработками дела шли так себе. Безусловными хитами становились игры только от самой Bethesda, но качество требует времени – выдавать по игре каждую пару лет они просто не могли.

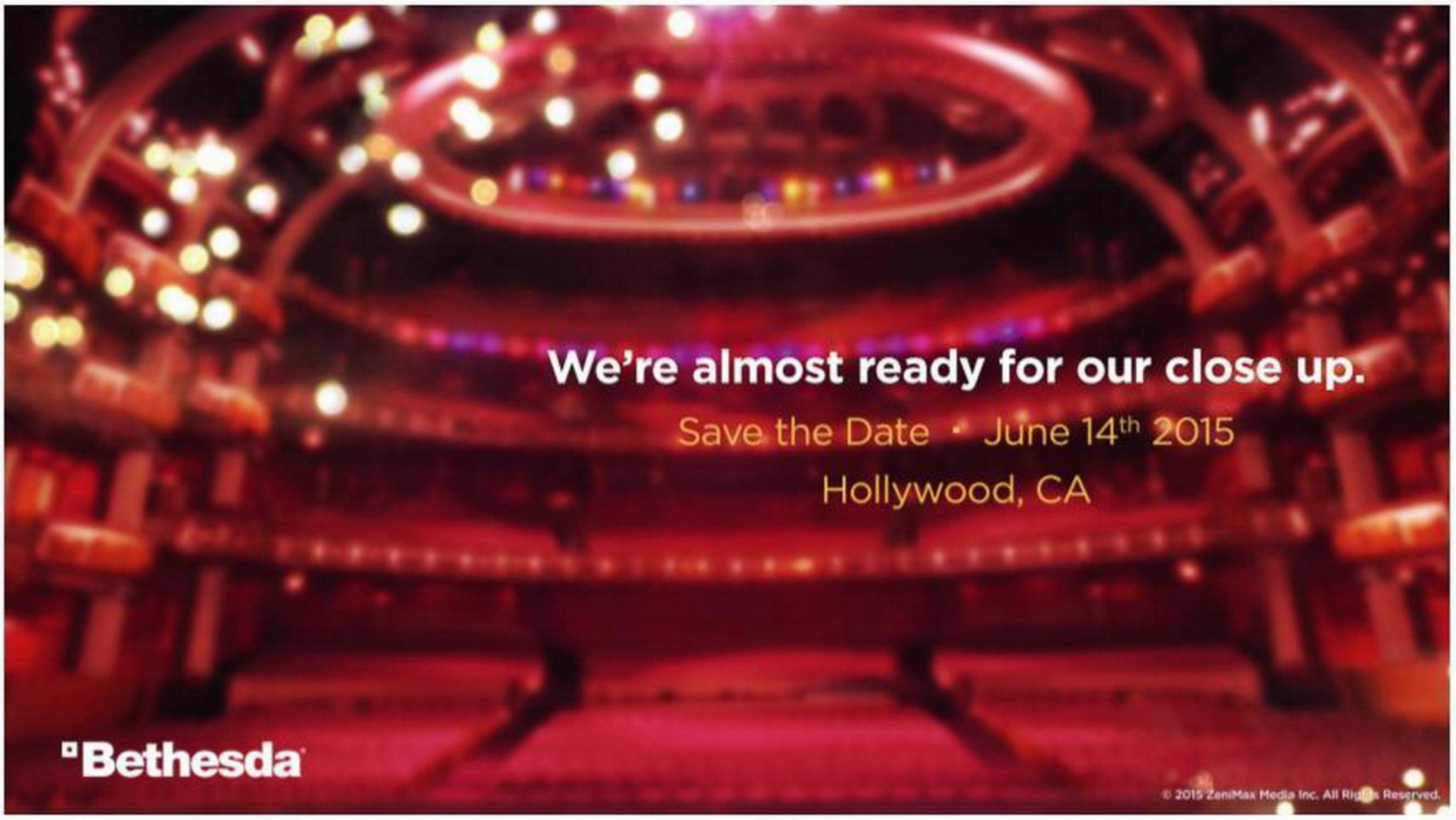
Вариантов было два: нанять кого попало и начать доить популярные серии игр или же начать кропотливую работу по сбору новых талантливых команд, способных поддержать высокую планку качества. К чести Bethesda, она решила выбрать второй вариант, сделав ставку на репутацию.

Начиная с 2009 года компания активно скупала студии, оценивала их возможности и позволяла делать все, что им хочется, без оглядки на рынок. И вот к началу E3 2015 все частички мозаики сошлись воедино. Для своей первой в истории E3-конференции Bethesda арендовала театр «Долби» (тот самый, где вручают премию «Оскар»), собрала журналистов и фанатов и представила итог шести лет напряженной работы.

Шоу делать не стали, нынче это, похоже, все больше выходит из моды. Не было лучей сотен прожекторов, выезжающих на сцену суперкаров и фейерверков. Ведущие не вещали с пафосом о достижениях компании. Зато часто шутили и даже не стеснялись ввернуть крепкое словечко. Одним словом, Bethesda вежливо позаимствовала формат презентации у **Ubisoft**.

Первым номером программы стала демонстрация геймплея **Doom**. В свое время **id Software** досталась Bethesda в плачевном состоянии. Потеряв ключевые кадры, она была лишь тенью той великой студии, которая создала жанр шутеров. Если верить концепт-артам и утекшему видео, изначальный вариант **Doom 4** походил на помесь **Killzone**, **Rage** и **Call of Duty** – что-то мрачное, военное и уж точно не адреналиново-демоническое, каким был настоящий Doom.

В прошлом году Bethesda выпустила блестящий олдскульный **Wolfenstein: The New Order**. Теперь же шокированной публике показали новый олдскульный Doom! Скорость, аптечки, куча оружия, тонны врагов, а также декалитры крови при их безжалостном истреблении! Похоже, что Bethesda сделала серьезную ставку на хардкор и возвращение геймплейных стандартов девяностых годов.



ПОСЕТИТЕЛЯМ КОНФЕРЕНЦИИ подарили небольшие виниловые фигурки персонажей из разных игр – Кибердемона, рыцаря Братства Стали и Эмили

Причем у Doom есть все шансы стать куда более успешным, чем Wolfenstein: The New Order. Почему? Во-первых, потому что бензопила. А во-вторых, потому что Wolfenstein был офлайновым, в то время как новый Doom идет гораздо дальше! Презентация сетевого режима оставила стойкое чувство дежавю. Сумасшедшая скорость… Пауэрапы… Лабиринты коридоров… Рокет-джампы… Да это же **Quake 3**! Да, id Software начала наступление по всем фронтам и готова вторгнуться в нишу сетевых шутеров, которую сама же и создала.

Возвращаясь к геймплею девяностых, Bethesda одновременно берет на вооружение самые передовые тренды игровой индустрии. Потрясающий редактор карт Doom Snapmap – это именно то, о чем давно говорили аналитики и что скрывалось за страшной фразой «юзер-генерейтед контент». Да, вот вам тот самый контент, создаваемый самими игроками, вполне реальный шанс для рядового мультиплеера вырасти до размеров полноценного онлайнового проекта. То же самое пытается сделать **Epic Games** со своим новым **Unreal Tournament**, но у них скорее кустарное инди без рекламы и особого бюджета, в то время как Doom – это топовый проект, в который деньги возили грузовиками. Вот так, нежданно-негаданно, Doom из «разогрева» перед главным блюдом стал чуть ли не главным сюрпризом презентации.

Не дав зрителям отдышаться, издательство анонсировало веб-портал Bethesda.net, пытаясь убедить игроков, что этот сервис создан для поддержки аудитории, чтобы фанаты могли смотреть там эксклюзивные видео, читать статьи, общаться на форумах и прочее и прочее. Но мы-то понимаем, что слишком велики амбиции компании, чтобы ограничиться всем вышесказанным. И слишком хорошо ее руководство знает прогнозы аналитиков о том, что лет через десять-двадцать все платформы исчезнут, а останутся только цифровые сервисы, находящиеся на содержании крупных издателей и работающие на всех платформах сразу.

EA, например, тоже знает этот прогноз, а потому запустила сервис Origin, поступив довольно неосмотрительно, лишив себя аудитории Steam и вызвав неудовольствие фанатов, которым приходится ставить еще одну не всегда стабильную программу, вечно требующую обновлений. Зато Bethesda решила привязывать игроков к цифровому сервису без всякого насилия, исключительно добром и лаской. Сначала видеостатьи-форумы, затем игры со скидкой, затем DLC пораньше, ну а потом отдельное приложение – и все, куда же вы денетесь с подводной лодки?

Онлайн занимает важное место в планах Bethesda, но она предпочитает не форсировать события. Едва упомянули **The Elder Scrolls Online**, кратко напомнили о бете **BattleCry**. Игра не выглядит амбициозной, скорее это бюджетный проект для того, чтобы новая студия могла сработаться и набраться опыта в онлайновых играх. Как мы уже упоминали, Bethesda любит давать новичкам простор для экспериментов, чтобы оценить их потенциал.

Анонс **Dishonored 2** ограничился CG-трейлером, поэтому сложно сказать, решила ли Bethesda на этот раз вложиться по полной программе, выводя бренд в разряд AAA-проектов, или же продолжит прощупывать почву и экспериментировать. Оба варианта развития событий обещают быть очень интересными.

Пошутив, что шоу подошло к концу, и вызвав возмущенный рев аудитории, Bethesda сжалилась и анонсировала **Fallout 4**. Ну, Fallout 4 – он и в Бостоне Fallout 4 (ему будет посвящен отдельный материал), так что с точки зрения аналитики куда более интересным анонсом стал **Fallout Shelter**. Обычно анонс очередной фермы для мобильных может вызвать лишь раздражение, но вместо этого новинка вызвала всеобщий восторг. В первые два дня игра скинула с первого места по доходам титана мобильного рынка, **Candy Crush Saga**, занимавшего лидерство уже полтора года. А это, поверьте, впечатляющее достижение.

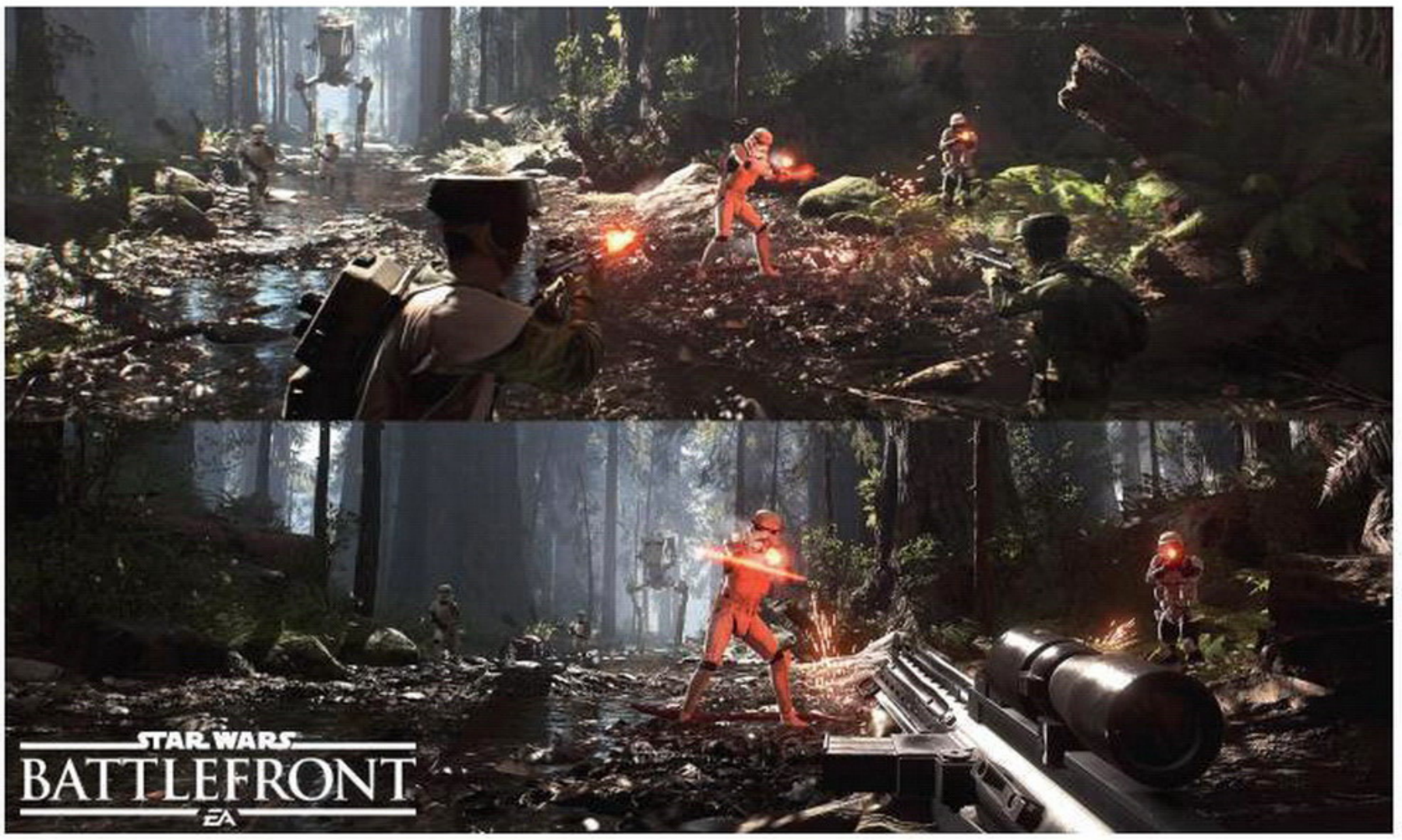
В пару к Fallout Shelter анонсировали еще один проект для мобильных, карточную игру **The Elder Scrolls Legends** – еще одно доказательство, что Bethesda проводит четкий курс на завоевание симпатий хардкорной аудитории игроков. Даже их мобильные казуалки направлены на обслуживание основных проектов! И не потому, что они не хотят осваивать казуалов, – просто предпочитают не торопиться и делают то, что умеют делать хорошо.

Основательность, осторожность и забота о репутации выгодно отличают Bethesda от своих старших собратьев. Вместо того чтобы очертя голову бросаться на новые рынки, она укрепляет фундамент, готовя крепкие и талантливые команды разработчиков, и на этом фундаменте начинает выстраивать прочные стены своей будущей цитадели. И нам кажется, что это единственно верный путь. ■

КОНФЕРЕНЦИЯ EA

БОРОЗДИМ КОСМОС, СМОТРИМ НА ЛЕГЕНДУ

ПАВЕЛ БАЖИН



ПЕЛЕ ОБЪЯСНЯЕТ СМЫСЛ
o jogo bonito – красивой игры

Конференция **Electronic Arts** получилась ровной и без громких сюрпризов. Многочисленные слухи о готовящихся проектах заставили весь мир ждать от компании взрывных новостей, однако EA решила раньше времени не раскрывать карты – надеемся на мощные анонсы gamescom!

Мы очень хотели увидеть анонс новой игры от **Visceral Games** – экшена по вселенной Star Wars. Никто точно не знает, на какой стадии находится разработка (сценаристом там работает Эми Хенниг, за плечами которой **Uncharted**), хотя недавно вышел **Battlefield: Hardline**, и даже в случае наличия у студии двух полноценных команд, работающих параллельно, ждать информации можно еще очень долго.

Прекрасный CG-ролик **Mass Effect** показали без всяких подробностей. Да, еще полтора года до релиза, но хочется все-таки разобраться, насколько сильно **Andromeda** будет похожа по структуре на **Inquisition**. Тем более что по задворкам интернета уже гуляют слухи о том, что будет в новой игре: кто-то из анонимных плейтестеров не удержался. Детали пока слишком размыты, а внутренний билд не отражает информацию о готовом продукте – даже спутники закованы в закрытые скафандры, чтобы никто не выдал спойлеры раньше времени.

Чего на конференции было предостаточно, так это спортивных игр. На этот раз сложилось впечатление, что этой теме была посвящена половина мероприятия. Во все игры **EA Sports** постепенно внедряется супер-успешный режим Ultimate Team, дебютировавший в **FIFA 15**, и контекстный туториал, который продемонстрировали на примере **FIFA 16** и новой **NBA Live**. В финале презентации EA даже вывели на сцену легенду футбола – Пеле, – чтобы обсудить красоту футбола и анонсировать карточку звезды в режиме FUT.

Второе сильное впечатление после выхода Пеле – анонс трогательного платформера **Unravel**, разработчик которого чувствовал себя на сцене не в своей тарелке: татуированные руки тряслись, голос дрожал. Из крохотного шведского офиса (над игрой работает пятнадцать человек) креативный директор Мартин Салин попал на шоу, которое смотрят миллионы, чтобы рассказать о своей мечте сделать игру про Ярни, игрушку из красной пряжи, которая открывает для себя мир через любовь и взаимопомощь.

Из менее важного: анонсировали мобильную ферму **Minions Paradise** (с забавными миньонами из серии мультфильмов «Гадкий я») – любопытная альтернатива **Fallout Shelter**. Сильно удивило продолжение яркого экшена про зомби **Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2**, ведь первая часть вышла недавно! К тому же вторая часть больше похожа на дополнение к первой, а не на самостоятельную игру: пара новых режимов, дополнительные персонажи, возможность импортировать старых.

В финале показали геймплейный ролик **Star Wars: Battlefront**, и это оказалось мощным завершением для не самой впечатляющей конференции выставки – нам уже не терпится ворваться в битву за Хот и со свистом пролететь по каньону на X-Wing. Игра выглядит очень хорошо, равно как и **Mirror's Edge**. Да и Mass Effect подождать полтора года – разве это срок? А то, что ничего нового не показали… EA усвоила старый урок: если не хочешь три года подряд рассказывать на E3 об одних и тех же играх, имей терпение и раскрывай свои карты, когда придет время. Так что, похоже, в этом году оно просто не пришло – или же EA не захотела конкурировать с огромным потоком анонсов, обрушившимся на выставку со стороны конкурентов. ■

КОНФЕРЕНЦИЯ UBISOFT

НИЧЕМУ НЕ УДИВЛЯЙТЕСЬ

ПАВЕЛ БАЖИН

КОНФЕРЕНЦИЮ UBISOFT в очередной раз вела очаровательная Аиша Тайлер

Ubisoft всегда была компанией-загадкой, компанией-сюрпризом. Она обожает делать оригинальные, непохожие на другие игры, и пусть не всегда это получалось хорошо, французы не отчаивались и продолжали радовать игроков проектами с необычным геймплеем и нестандартными сеттингами. Никто не мог предсказать, что приготовила Ubisoft для своей пресс-конференции на E3 2015. Помимо нового **Assassin's Creed**, разумеется. Никто ничего не знал, но все ждали, что французы снова сумеют удивить весь мир. Ну что тут сказать. Удивили. Только не так, как ожидалось…

Шоу началось с бодрого анонса **South Park: The Fractured But Whole**. Скабрезная игра слов: читается как «разорванный, но целый», однако в уме держим «порванную задницу». Всегда преклонялись перед тем, как Трей Паркер и Мэтт Стоун умеют делать сортирный (в самом прямом смысле) юмор. В этой истории показательно то, что Стоун и Паркер хотели сделать только одну игру по South Park, но решили не останавливаться – контролировать разработку нового проекта они будут намного внимательнее.

Анонс ролевого экшена **For Honor** оставил неоднозначное впечатление. Ничем не примечательное название, средневековый сеттинг, непонятный геймплей… Ясно только было, что нам предлагают порубиться на мечах, но с кем и ради чего? Или это чистый мультиплеер? Только после конференции из опубликованного пресс-релиза удалось выяснить, что там будет одиночная кампания, но, похоже, игра все-таки будет ориентироваться на онлайн.

Анонс **Anno 2205** наверняка заставил прыгать от радости фанатов **Anno 2070** и приуныть поклонников классики: игра окончательно перешла из разряда экономических стратегий в разряд градостроительных симуляторов. Крушение SimCity до сих пор не дает разработчикам спокойно спать, требуя испробовать свои силы в освободившейся нише. В целом все очень похоже на Anno 2070, только с новым сеттингом, возможностью строить колонии на Луне и, вероятно, еще более жесткой привязкой к онлайну.

Презентация **Trackmania Turbo** также заставила задуматься. Игра в свое время наделала немало шума среди ценителей жанра, но у разработчиков никогда не получалось развить успех и завоевать внимание массовой аудитории. Судя по всему, студия в итоге решила, что проблема в самой аудитории (большая часть игр серии была PC-эксклюзивом), потому что нам снова показали самую обыкновенную Trackmania, только на этот раз решили испытать проверенную схему на владельцах консолей.

И даже главный сюрприз вечера, шутер **Ghost Recon: Wildlands**, не смог поразить зрителей оригинальностью. Такое впечатление, что Ubisoft окончательно взяла на вооружение девиз всех игр нового поколения: «Не знаешь, что делать, – делай игру с открытым миром». Учитывая жесткий акцент на кооперативный режим, можно ожидать проект в духе **The Division** – требующий постоянного онлайна, призванный приобщить консольщиков к радостям многопользовательских игр.

Итого, если не считать мелочевки, а также **Just Dance** и нового Assassin's Creed, Ubisoft анонсировала пять новых отличных игр. Так почему же реакция на проведенную презентацию была столь холодной? Очень просто: Ubisoft удивила всех тем, что… не смогла никого удивить. Куда девались смелые нестандартные проекты? Многие фанаты ждали, может, нового Рэймена или **Beyond Good & Evil 2**, но получили что-то онлайновое и кучу клонов предыдущих проектов.

А то, что игры сами по себе отличные, по крайней мере в перспективе, еще больше подогревает раздражение: всю жизнь Ubisoft противопоставляла себя лидерам рынка, таким как **EA** и **Activision**, а теперь словно бы стала одной из них, окунувшись в серый мейнстрим. Впрочем, это не проблема. Оригинальность проектов Ubisoft – это лишь пиар-фишка издательства, а настоящая проблема всегда крылась в тучах багов и геймплейных недоработках крепких на первый взгляд проектов. Если вдруг французы начнут выпускать обычные, но хорошо оттестированные игры с безупречным геймплеем, мы первые начнем петь им осанну. ■

КОНФЕРЕНЦИЯ SONY

ЯПОНСКОЕ ВТОРЖЕНИЕ

ПАВЕЛ БАЖИН

Sony празднует победу. За последние два года она успешно прошла сквозь огонь и воду, вышла на бой с гигантским зловещим драконом (**Microsoft**) и не сложила голову. Теперь ей предстоит пройти третье, самое сложное испытание – медные трубы. Проверка славой и всеобщей любовью может испортить даже самого храброго и честного рыцаря, что уж тут говорить о гигантской корпорации, уже долгие годы не вылезающей из перманентного финансового кризиса.

Поэтому последнее испытание дается Sony непросто. Продажи PS4 растут сами собой, без всяких скидок, разработчики выстроились в очередь, наперебой предлагая разные эксклюзивные предложения. Вот вам дополнительные миссии для нового **Hitman**, вот небольшой эксклюзивчик для **Batman: Arkham Knight**, а вот и ранний доступ к новым картам для **Black Ops 3**. Как тут не расслабиться, не ввернуть в полуторачасовую презентацию пару минут рекламы ТВ-сервиса и скидочку на новые телеканалы, не порадовать детишек эксклюзивом для **Disney Infinity**…

Но нет, нет! Sony с честью выдерживает испытание, не позволяя себе переступать границы дозволенного. Как и раньше, больше всего компания уделяет внимание аудитории серьезных и взрослых игроков. Их ожидания оправдались в полной мере.

Прежде всего сам Сюхэй Ёсида представил заслуженного, не единожды похороненного и тем не менее чудесно воскресшего ветерана выставок – приключение **The Last Guardian**. Sony долго томила общественность отсутствием новостей, и даже забывала продлить права на бренд, пугая фанатов до потери пульса, но в итоге на девятом году разработки игра все-таки доберется до прилавков, попутно сменив платформу: как и ожидалось, релиз состоится только на PS4.

Как и прочие компании, Sony чутко реагирует на модные тренды, и одним из таких стало всеобщее помешательство на «сюрвайвалкрафтах». До сих пор этот жанр успешно окучивали инди-разработчики, но теперь, когда за дело взялись серьезные студии, стоит ждать нашествия крупнобюджетных проектов. Одним из них стал **Horizon Zero Dawn** от **Guerrilla Games**. Амбиций у разработчиков явно хватает, хотя механические динозавры особого ажиотажа в прессе не вызвали (возможно, сеттинг показался слишком уж странным и нереалистичным), но в таких играх главное – геймплей.

В свое время Microsoft сделала удачный ход, заручившись эксклюзивностью **Rise of the Tomb Raider**. Месть Sony была страшной. Разогрев публику анонсом **World of Final Fantasy**, японцы дали залп главным калибром, представив ремейк **Final Fantasy VII**, пополнившего копилку самых убойных эксклюзивов PS4.

Все издатели любят делать интригующие, но совершенно непонятные анонсы, однако Sony возвела этот жанр в ранг настоящего искусства. В свое время

Media Molecule создала вместе с **LittleBigPlanet** целый новый жанр, а герои игры стали настоящими маскотами PlayStation, поэтому от студии ожидали чего-то не менее прорывного. Дождались. На E3 студия презентовала свой новый проект **Dreams** – что-то настолько же красивое и креативное, насколько и непонятное. Вероятно, это будет вообще не игра, а некий творческий конструктор.

И последним крупным анонсом стал **Shenmue 3** (PS4/PC), продолжение культовой ролевой игры эпохи Dreamcast. Анонс получился весьма оригинальным: сам Ю Судзуки вышел на сцену и запустил сбор средств на Kickstarter. Первое впечатление было – что за глупости? Kickstarter на пресс-конференции Sony? Однако позже пришло осознание гениальности идеи. В прошлом Kickstarter оказал большую поддержку инди-индустрии, но сейчас мода на него уже прошла, журналисты потеряли интерес, а потому новичкам, желающим воспользоваться услугами сервиса, очень сложно привлечь к себе внимание. Поэтому и денег там сейчас собирают сущие копейки.

Зато кто точно может привлечь внимание, так это Sony с ее пресс-конференцией, вещающей на аудиторию в несколько миллионов игроков. Нужные два миллиона игра собрала через несколько часов после старта акции. Судзуки настолько зарядился энтузиазмом, что уже начал мечтать о десяти миллионах, но, как известно, Kickstarter дает пиковые сборы только в начале и конце кампании по сбору денег. Так что десять не соберет, а вот пять – очень даже может. Кроме того, это отличный способ зондировать почву для инвестора.

Все получилось настолько удачно, что примеру Sony наверняка последуют и другие крупные издатели, которые вполне могут использовать свой пиар-ресурс для продвижения интересных им инди-разработчиков, а также для проверки рискованных идей на живой публике. Таким вот неожиданным образом Kickstarter может пережить вторую волну интереса со стороны игровой индустрии.

Подводя итоги, можно сказать, что Sony выдала мощный ответ на попытку Microsoft укрепить свои позиции. Напомним, что главной фишкой Microsoft стало обновление функционала Xbox One, в первую очередь – обратная совместимость с играми Xbox 360. Решили сыграть на ностальгии! Что же, ностальгия – это важно. Она продается. Значит ли это, что Sony пропустила удар?

Вовсе нет. Во-первых, у Sony есть сервис PlayStation Now. Популярностью он пока не пользуется (цены высоки даже для западных игроков), но в долгосрочной перспективе он более интересен. Уже сейчас в каталоге 350 старых игр против 100 на Xbox One (200 обещают к концу года), плюс играть можно не только на PS4, но и других устройствах, от портатива до умного ТВ. Беда только в том, что игры на PS Now покупать приходится отдельно.

Во-вторых, Sony потакает чувству ностальгии игроков не меньше, чем Microsoft. Загибаем пальцы: ремейк Final Fantasy VII, анонс Shenmue 3, а также возвращение The Last Guardian, наследника культовых хитов эпохи PS2. Не говоря уже о выпуске HD-переизданий старых эксклюзивов, которых Sony делает куда больше конкурента (просто потому, что у нее больше этих самых эксклюзивов). Тут настораживает вот какой момент: из всех этих анонсов нет ни одной игры, которая выйдет в 2015 году.

Sony умело пользуется положением лидера, поддерживая темп, и в то же время экономя силы, – не устраивает диких скидок, не скупает студии, не затевает дорогостоящих программ типа внедрения обратной совместимости. Конечно, игрокам бы хотелось, чтобы ради них выкладывались на полную, но Sony сейчас спокойна и уверена в своих силах. ■

НАДЕЕМСЯ, что больше с The Last Guardian ничего плохого не произойдет и мы сможем поиграть в новую игру от Фумито Уэды

КОНФЕРЕНЦИЯ MICROSOFT

БЕГИ, MICROSOFT, БЕГИ!

ПАВЕЛ БАЖИН

Microsoft хорошо учится на ошибках и к этому году выдала одну из самых сильных презентаций. Если помните, в статье «Поднять перископ» мы говорили о том, что Microsoft необходимо научиться делать невозможное и прыгать выше головы, иначе она обречена на поражение. Либо просто отступить и заняться рынком PC, пусть даже в ущерб консольному направлению. В итоге Microsoft выбрала первый вариант, решив превратить в квази-PC свою приставку Xbox One.

Для этого она подготовила целый комплекс нововведений: это и поддержка модов (пока на примере **Fallout 4**), и добавление обратной совместимости, что в будущем на порядок увеличит ассортимент игр, и оптовая продажа старых игр от **Rare** единым выпуском (привет GOG и Humble Bundle), и даже программа раннего доступа к альфа-версиям находящихся в разработке игр (привет Steam с его Early Access). Плюс давно анонсированная поддержка программ с Windows 10, сотрудничество с инди-разработчиками и ряд других фишек.

В истории консольной индустрии попытки перенести на консоли функционал PC-платформы встречались как минимум дважды, и каждый раз свидетельствовали о неуверенности разработчика приставки в своих силах. Сначала сама Microsoft пыталась сделать свой первый Xbox по образу и подобию PC, затем **Sony** на старте PS3 носилась с похожей идеей и даже пыталась запустить там самый настоящий Linux. Да и третий инцидент тоже был – два года назад, когда Microsoft пыталась внедрить на Xbox One интересные, как ей казалось, наработки Steam.

Теперь вот решили зайти с другой стороны, начав перенимать преимущества PC, а не недостатки. А потому затея вполне может увенчаться успехом. Не факт, что это изменит расклад сил, но реакция игрового сообщества была очень позитивной. Ну а Windows 10 поддержали тем, что отобрали у владельцев всех остальных Windows ряд интересных игр,

добавив в некоторые игры фразу «Эксклюзив для Xbox One и Windows 10».

Ситуация с играми на Xbox One сложилась очень и очень неплохая. Даже **Halo 5: Guardians**, хотя его показывают уже третий год подряд, смотрелся с особым чувством – как прощание. В следующий раз мы увидим его уже не в виде трейлеров, а вживую.

Из крупных эксклюзивов анонсировали только давно ожидаемый **Gears of War 4**, зато анонс получился на пять с плюсом. Вместо опостылевших трейлеров нам сразу дали посмотреть на геймплей, может быть, несколько постановочный, но все равно очень похожий на настоящий. Но главное – показанный отрывок приятно удивил наличием элементов хоррора, мрачной гнетущей атмосферой и красивейшими погодными эффектами. Похоже, что разработчики не собираются делать клон прежних частей Gears of War, и мы, признаться, совсем не против.

Из новых IP показали CG-трейлер ReCore за авторством Кэйдзи Инафунэ (**Mega Man**, **Onimusha**, **Dead Rising**) – релиз назначили на весну. А вот **Quantum Break** покажут на gamescom. Вполне возможно, что такая же история будет с новым **Crackdown**.

Но наибольший интерес неожиданно для всех вызвала часть конференции, посвященная инди-играм. Именно здесь анонсировали систему Xbox Game Preview, позволяющую поиграть в игру задолго до ее официального релиза. Более того, покупать игру сразу не нужно, можно сперва бесплатно сыграть в нее, оценить – и только затем принять решение. По сути, это аналог одновременно и программы раннего доступа, и программы по возврату денег, пользующихся успехом на Steam.

Особенно запомнились две инди-игры – **Ashen** и **Cuphead**. Ashen официально представлена как ролевой экшен с открытым миром, но по описаниям разработчиков больше похоже на «сюрвайвалкрафт», игру на выживание. Зато с Cuphead все яснее ясного: это совершенно сумасшедший шутер-платформер в стиле анимации тридцатых годов прошлого века и с главными героями с головами в виде чашек и воткнутыми в них соломинками.

Но и на этом инди-часть не закончилась! На Xbox One были представлены крупные независимые проекты, включая **Elite: Dangerous** и **DayZ**, а затем сам создатель DayZ, Дин Холл, анонсировал свою новую игру **Ion**, космическую ММО, в которой игроки будут осваивать и заселять галактики, строить космические станции, решая проблемы с давлением кислорода, перепадами температур, выработкой энергии и множеством других неприятностей, которые подстерегают космонавтов. Сложно представить, как все это будет выглядеть (даже имеющиеся подробности пришлось добывать из пресс-релиза, так как презентация ограничилась CG-роликом), но еще один плюс уходит в копилку Microsoft только за то, что сумела затащить такой анонс к себе на конференцию.

С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ новую историю про приключения мисс Крофт в Сибири

И, наконец, еще одна ММО – **Sea of Thieves** от студии Rare. Не знаем, кому как, но нам сначала показалось, что мы смотрим анонс сиквела **Assassin's Creed: Black Flag**. Те же пираты, те же морские сражения. Разве что графика более мультяшная. Но самое ужасное, нам понравилось! В **Assassin's Creed** плаванье на кораблях и эксплоринг всегда были на вторых ролях, так что, если студия сделает полноценный симулятор бравого пирата с приключениями и поиском сокровищ, это будет круто.

Подводя итог, снова скажем: на этот раз пресс-конференция у Microsoft безусловно удалась. Существенный апгрейд платформы Xbox One – однозначный плюс. Неплохой ассортимент игр – тоже плюс. Даже пятиминутка высоких технологий в виде демонстрации HoloLens весьма порадовала, хотя инженеры пока говорят, что технология все еще в стадии прототипа. Microsoft выступила мощно и, что важнее всего, без лишней ерунды. Напомним: никаких Kinect, проникновенных речей про домашний мультимедиацентр, спортивных и детских игр. Роль догоняющего явно сказывается на компании самым лучшим образом. Так что беги, Microsoft! ■

PC GAMING SHOW

ЖЕЛЕЗНОЕ ЦАРСТВО

ПАВЕЛ БАЖИН

PC Gaming Show перешла границу, после которой конференция кажется артхаусом. Так неоднозначно, что даже хорошо, прямо как выступление Konami с Таком Фуджи или культовая кинолента The Room. Смотрите: создавалось впечатление, что по телевизору крутят шоу семидесятых-восьмидесятых годов. Ведущий с плоскими шутками и кипой бумажных подсказок, декорации в виде монтажных плат, но главное – формат!

E3 привыкла к рекламным слоганам, трейлерам и спецэффектам, а вместо этого в течение более двух часов на сцену выходили разработчики, садились на диванчик и мирно беседовали с ведущим о самых разных вещах. Лет тридцать назад на советском телевидении эта передача смотрелась бы более чем уместно. Осилить ее, не заснув в процессе, мог бы не каждый, но мы таки смогли – и ответственно вам заявляем: интересных моментов было достаточно.

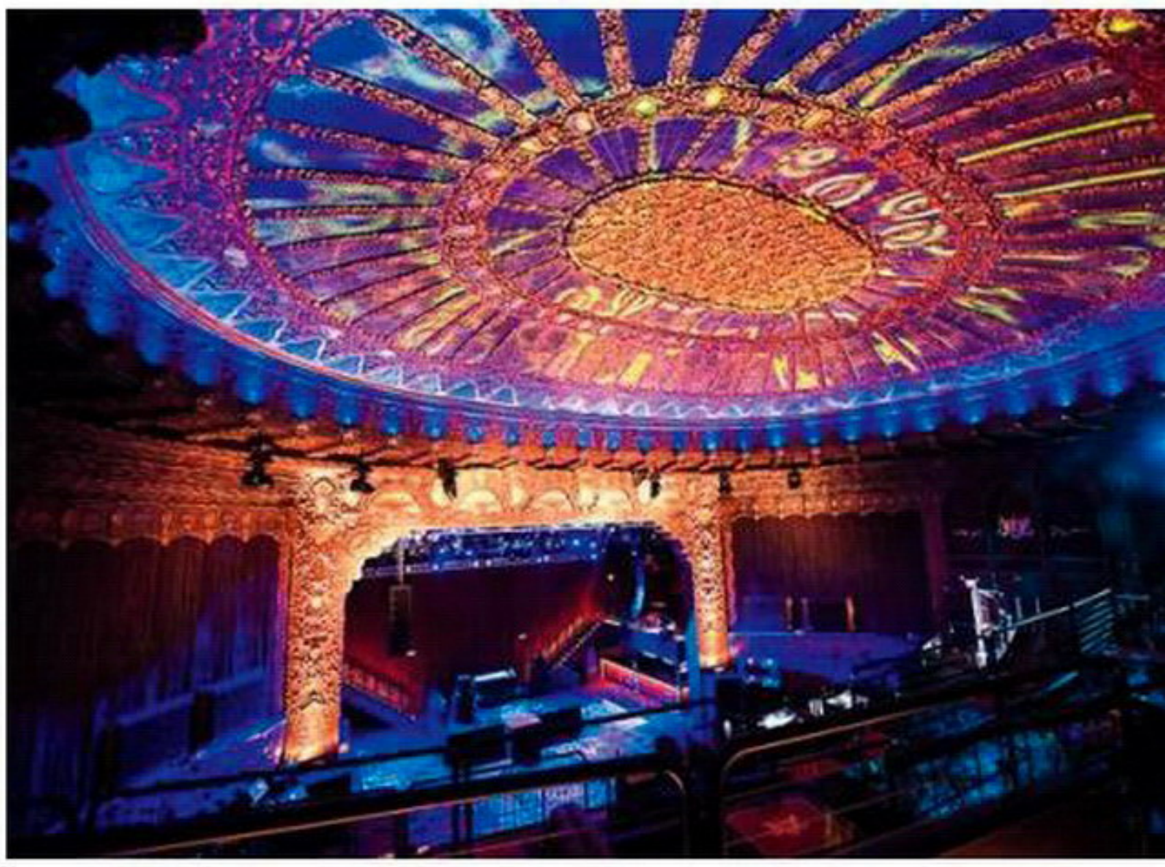
Например, Крис Робертс рассказал о разработке **Star Citizen** – ну, по крайней мере, так это было подано. На самом деле Крис просто похвастался своей новой студией по захвату движений, включая обработку мимики актеров. Такие студии есть только у серьезных издательств, а инди-разработчики обычно снимают их в аренду, сильно переплачивая. Но теперь, когда проект собрал $85 миллионов, четырехкратно перекрыв необходимый бюджет, компания может себя не ограничивать.

Следующим интересным моментом было выступление **AMD**. Дело в том, что организаторы E3 ни за что не платят. Они организуют. Именно поэтому до сих пор не проводили отдельной пресс-конференции для PC: не было спонсоров. В этом году в качестве главного спонсора удалось привлечь AMD, которой реклама явно не помешает. Ее видеокарты более-менее держат свои позиции, но процессоры, увы, проигрывают конкурентам в играх совершенно безбожно. Поэтому на PC Gaming Show представители компании выступали аж два раза.

Сначала говорили о новых видеокартах и важности DirectX 12, который поможет задействовать больше ядер процессора, что для «сильно многоядерных» процессоров AMD может стать существенным подспорьем. Также с надеждой поговорили о виртуальной реальности: современных игроков очень трудно раскрутить на покупку нового железа, но огромные требования VR-шлемов (60, а то и 120 кадров в сверхвысоких разрешениях!) вызывают у производителей компьютеров самые радужные ожидания.

Наиболее содержательным стало выступление **Microsoft**. Лазутчика врага, главу игрового подразделения Xbox Фила Спенсера, публика встретила овацией. Ведущий поддержал атмосферу, с юмором осведомившись – что именно Microsoft забыла на PC Gaming Show? С явным подтекстом, что компания не имеет никакого отношения к PC-играм. Фил не смутился и признал, что в прошлом Microsoft действительно утратила свои позиции на игровом рынке PC, а также не стал скрывать, что сейчас игры критично важны для развития платформы Windows.

Однако на логичный вопрос, каковы же их планы на развитие платформы, Фил анонсировал выход



ION пока что кажется самым интригующим анонсом на PC Gaming Conference

файтинга **Killer Instinct**. Дальнейшие планы он раскрывать отказался, заявив, что не хочет делать громких обещаний относительно тех вещей, которые пока точно не определены.

После выступления Фила Спенсера за честь Microsoft пытались постоять другие разработчики, говоря о **Fable Legends** и MOBA **Gigantic**. Замыкал выступление Microsoft Род Фергюссон (бывший разработчик **Epic Games**, сейчас глава **The Coalition**). Он анонсировал **Gears of War Ultimate Edition** на PC. Мы говорили, что такие переиздания консольной классики нужны, но только если новые части будут выходить на PC одновременно с консольным релизом или хотя бы не сильно позднее его! А иначе кто будет в это играть? Впрочем, Род намекнул на возможный выход **Gears of War 4** на PC, хотя намек был уж слишком прозрачный. Через пару-другую лет после релиза могут и выпустить, конечно, с них не убудет…

Необычный формат конференции оказался настоящим спасением, когда на сцену вышел Дин Холл. Покинув **Bohemia Interactive** и прекратив работу над **DayZ**, он основал собственную студию **RocketWerkz** и начал работу над таинственным проектом **Ion**. На консольных пресс-конференциях его анонс ограничился лишь маловразумительным CG-роликом, однако на PC Gaming Show Дин раскрыл ряд очень интересных подробностей.

Игра будет не космическим симулятором от первого лица, а песочницей с изометрической камерой, как в **Diablo**. Игрокам будет предоставлена огромная свобода и невероятные возможности, о которых сейчас можно лишь догадываться по таким забавным фактам, как наличие у каждого персонажа подробного внутреннего строения органов. Во время тестирования был баг, при котором все органы персонажа вываливались наружу. Если верить Холлу, зрелище было совершенно феерическое. Зачем персонажу нужны мозги, печенки и селезенки, которые можно вытащить наружу, пока остается загадкой, хотя в **Dwarf Fortress** подробная анатомия работала хорошо.

Также Дин Холл рассказал интересные подробности о программе раннего доступа на Steam. По его словам, при всей популярности программы, она сослужила многим играм медвежью услугу. Впрочем, об этой проблеме сейчас говорят все чаще. Разработчики выпускают проекты слишком рано, надеясь заработать побольше, а вместо этого получают серьезный удар по репутации. Более того, исследования показывают, что с точки зрения продаж никакого «раннего доступа» нет.

Есть самый обыкновенный релиз, только очень сырой и недоделанной игры. По крайней мере, так это воспринимают игроки. И когда в будущем компания наконец-то объявляет, что «ранний доступ» закончен и игра вышла в полноценный релиз, – совершенно ничего не происходит. Ни новостей на сайтах, ни подъема продаж. Потому что с точки зрения индустрии релиз состоялся давным-давно и говорить больше не о чем. Многие разработчики этого не понимают. К счастью, по словам Холла, нынешняя инициатива Steam по возврату денег очень хорошо помогает исправить этот момент.

В эмоциональном плане больше всего поразило выступление Дэвида Брэбена. Звезда игровой индустрии, создатель **Elite** и глава **Frontier Developments** вел себя на сцене как человек, страдающий обсессивно-компульсивным расстройством. Он глядел в пол, нервно сжимал руки, а посредине своего выступления вдруг забыл, о чем вообще говорить. В Сети встретилось несколько мнений о том, что Дэвид страдает боязнью сцены. Тем не менее с помощью ведущего Брэбен справился со смущением и анонсировал симулятор парка аттракционов **Planet Coaster** – в идее очень милого CG-ролика. Для создателей крутого космосима такой жанровый поворот не выглядит внезапным: Frontier Developments работали над **RollerCoaster Tycoon 3**.

PC Gaming Show получилась странной и не такой зрелищной, как другие конференции: мало стоящих анонсов и подробностей интересных игр, много рекламы и самопиара. Однако сам факт проведения мероприятия на сто процентов положителен. Будем надеяться, что в следующем году спонсоров и интересных участников здесь будет куда больше! ■

NINTENDO DIRECT

КАРНАВАЛ РАЗБИТЫХ НАДЕЖД

ЗАХАР БОЧАРОВ

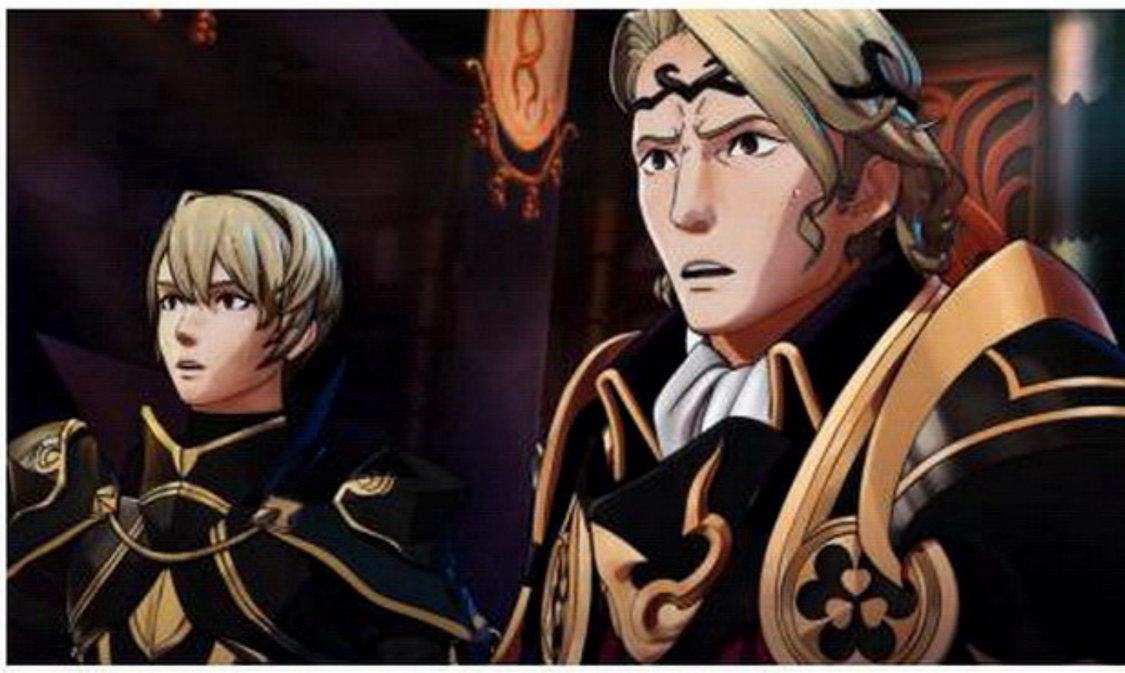
Мы всегда ждем от **Nintendo** интересных проектов. Тем обиднее, что конференция компании на E3 2015 стала самым ярким исключением за последние несколько лет. Игр (даже не дельных, а в целом!) показали крайне мало, и практически все из них промахнулись сильно мимо цели. Обладатели 3DS и Wii U, сделайте себе пометку: планы Nintendo на 2015 год – ждать 2016-го.

Разочарования начались с самого начала. Дебютные кадры новой **StarFox Zero** для стационарной приставки было элементарно перепутать с картинкой для 3DS. Первая за долгое время игра некогда культовой серии выглядит до нелепого обыденно. Такой расклад можно было предугадать: всего год назад Миямото демонстрировал лишь раннюю концепцию будущей игры на примере босса из StarFox для Nintendo 64 – надо думать, как раз из-за того, что больше показывать было и нечего. Сотрудничество с **Platinum Games** действительно хороший шаг, но никто из видных представителей студии над проектом не работает. Отсутствие онлайн-мультиплеера было фактически ожидаемым, но на фоне других деталей просто-напросто добило. При этом почти нет сомнений, что Zero будет играться неплохо, но от возвращения «Звездного лиса» все ждали куда большего.

И на этой ноте прошла, по большому счету, вся презентация. Вот, например, каждую новую заставку мы встречали с мыслью: «Неужели это наконец-то **Metroid**?» – и, к чести Nintendo, все же дождались заветного анонса. Новый выпуск серии для 3DS будет называться **Metroid Prime: Federation Force**… но разочарование от его обновленной концепции сложно передать любой многоэтажной конструкцией из бранных слов. Одну из самых блестящих приключенческих игр в истории превратили в мультиплеерную пострелушку в чиби-стилистике. Вы можете себе представить танцевальный симулятор по **Metal Gear Solid**? Рельсовый шутер по **Half-Life**? **Silent Hill** с пиньятами вместо монстров? Ощущения крайне схожие. Да и если вспомнить, то японцы все-таки делали по Half-Life 2 рельсовый шутер, так что удивляться нечему.

Nintendo утверждает, что с Federation Force все в порядке и в нее нужно просто поиграть. И мы даже снова не сомневаемся, что из нее может получиться веселая игра. Однако…

С **The Legend of Zelda** – та же беда. Портативный многопользовательский спин-офф **Triforce Heroes** выглядит занятно, но от него на версту разит бюджетностью. По сути, это позапрошлогодняя **A Link Between Worlds**, которая пошла по пути **Four Swords**



НЕСМОТРЯ НА СЛАБОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ во время Nintendo Direct, к стендам компании на выставке было почти невозможно пробиться.

Adventures, – только с кооперативом на троих, не на четверых. А вот про большую, красивую и амбициозную часть для Wii U не рассказали вообще ничего – будто бы ее не перенесли на 2016 год, а просто отменили. Как же так?!

Такой горький подвох скрывался практически за каждым интригующим экраном с надписью «Мировая премьера». Вторичная **Mario & Luigi: Paper Jam**. Виртуальная настольная игра по **Animal Crossing** для Wii U вместо полноценной новой части. Конструктор вместо платформера про Марио (сколько злой иронии можно разглядеть в этом анонсе!). **Fire Emblem Fates** и **Xenoblade Chronicles X**, в которые японцы уже всю играют, а мы увидим черт знает когда. Ни одного по-настоящему светлого пятна в презентации, про которое можно было бы торжественно сказать – вот, поглядите, Nintendo ведь тоже не лыком шита!

Позитивные моменты «Директа» были никак не связаны с играми. Например, Nintendo наловчилась делать по-настоящему шикарные фигурки amiibo, которые не стыдно поставить на полку, – кому не хочется плюшевого Йоши? Парк с аттракционами по играм компании – интересное начинание, которое для кого-то может оказаться милее «Диснейленда», «Леголенда» и «Артека», вместе взятых. Играющий на гитаре Сигэру Миямото и врезки в стиле «Маппет-шоу» вызывают неминуемую улыбку на лице – и это было действительно чудесное представление. Из всех E3-презентаций шоу Nintendo было, наверное, наименее скучным… и в то же время наиболее разочаровывающим.

Все-таки от этой презентации ждали прежде всего игр. Больших, эпичных, поворотных. Ждали феерического возвращения Самус Аран. Грандиозного путешествия следующего Линка, которое затмит собой хоть **Twilight Princess**, хоть **Skyward Sword**, хоть их всех разом. А получили… вроде бы названия те же, а ведь ни разу не греет. Той же Federation Force наверняка были бы рады куда больше, если б она пошла путем **Splatoon** и стала самостоятельной игрой.

Печаль от слабого выступления компании на E3 можно попытаться скрасить надеждами на хорошее будущее. Nintendo официально готовит новую приставку под кодовым названием NX, которая нацелена в очередной (какой уже по счету?) раз перевернуть наше представление об интерактивных развлечениях. Ее формат пока что остается загадкой, но ходят слухи о гибридной структуре – сразу стационарной и портативной приставке в рамках одной платформы. Звучит разумно: нынешняя E3 однозначно показала, что поддержка сразу двух консолей своими силами дается японцам со скрипом.

Если NX станет доступна в 2016-м, то она вполне могла переманить все по-настоящему значимые игры в свою стартовую линейку. И через год мы вполне можем увидеть такой мощный набор эксклюзивов, который заставит всех поголовно бежать в магазин за новым вожделенным девайсом. А нынешняя пустоватая пересменка – просто вынужденная мера, которую надо перетерпеть и забыть, как страшный сон.

И если это все окажется правдой, то на E3 2016 мы будем носить Nintendo на руках. Что не отменяет того факта, что выступление в этом году запомнится как одно из самых слабых в истории одного из ключевых игроков игровой индустрии. ■

ИНТЕРВЬЮ С ДЖИМОМ РАЙАНОМ

«СТОИТ PLAYSTATION ГДЕ-ТО ЗАКРЕПИТЬСЯ И НАБРАТЬ РАЗГОН, И КОНКУРИРОВАТЬ С НАМИ СТАНОВИТСЯ ОЧЕНЬ СЛОЖНО»

ГЕВОРГ АКОПЯН

ДЖИМ РАЙАН президент Sony Computer Entertainment Europe

Компании на E3 показывают не только видеоигры, но и обычно пытаются донести до аудитории свое видение того, как будет дальше развиваться индустрия, – мы поговорили с президентом Sony Computer Entertainment Europe Джимом Райаном об игровых тенденциях в нынешнем поколении, о продолжении **Shenmue** и о важности физических носителей.

ГЕВОРГ АКОПЯН: В каждом новом поколении консольные игры стоят все дороже – и становится все сложнее продавать их столько, чтобы делать на этом деньги. Считаете ли вы такую ситуацию проблемой и, если да, как ее решать?

ДЖИМ РАЙАН: Это, несомненно, одна из тенденций в индустрии: технологии становятся все более и более мощными, сделать игру высокого класса обходится все дороже. В результате сегодня, на мой взгляд, меньше посредственных игр доживает до релиза. Когда ставки так высоки, разработчики и издатели начинают понимать, что выпускать надо уже качественный продукт, иначе игру ждет полный провал. В этом заключается отличие от предыдущих поколений, и, по-моему, это хорошо. Это с одной стороны. С другой – производится все меньше игр с такими огромными бюджетами, и это для индустрии потенциально плохо: мы теряем в новаторстве, в творчестве... Зато приходят (ненавижу это слово, но что делать!) инди-разработчики, начинают с низов, привносят свежесть и новые творческие идеи. У них бюджеты поменьше, они, в отличие от крупных издателей в наши дни, могут позволить себе рисковать. Примерами могут послужить игра этого поколения **No Man's Sky** – прекрасная иллюстрация к тому, как разработчик берется за нечто совершенно новое, а ранее – **Mojang** с **Minecraft** и **thatgamecompany** с замечательной трилогией маленьких игр...

Г.А. PS4 по-прежнему продается лучше всех остальных консолей. В чем, по-вашему, секрет такой ее популярности в Европе?

Д. Р. Если говорить об именно российском рынке, то для меня было исключительно важно запустить консоль в России одновременно с запуском в Англии, Франции, Германии и примерно в то же время, что и в Штатах. И это было сурово: Sony, японская компания, устроила этот запуск за три-четыре месяца до запуска PS4 в Японии. Это демонстрирует очень серьезное отношение к российскому рынку, и далеко не все пошли на это – наши основные конкуренты запустили свою консоль лишь месяцы спустя, а ведь стоит PlayStation где-то закрепиться и набрать разгон, и конкурировать с нами становится очень сложно.

Г.А. Вы работали вместе с Sony Pictures TV над сериалом «Силы». Как он удался и не планируете ли вы какие-нибудь новые совместные проекты?

Д. Р. Для нас это было нечто принципиально новое – контент на заказ специально для игроков PlayStation. Заметно, что сериал ориентирован именно на игроков, и нам это очень понравилось – настолько, что мы заказали продолжение, этакие «Силы 2». Не знаю, как точно оно будет называться, но продолжению быть... Эта сфера нас очень интересует. На сегодня никаких новостей и объявлений у нас нет, но мы очень серьезно разрабатываем это направление.

Г. А. Можно поговорить о Shenmue?

Д. Р. Конечно.

Г. А. Анонс Shenmue 3 был внезапен, как гром с ясного неба! Как долго вы обсуждали эту идею с Судзуки-саном? И как сильно вы намерены вложиться в игру, примет ли ваша собственная студия участие в разработке?

Д. Р. Сколько вопросов сразу, постараюсь не забыть... Как долго это все обсуждалось, не знаю: я лично в обсуждении не участвовал. Примем ли мы участие в разработке? В финансовом плане – да. Sony уже успели раскритиковать, мол, сделали анонс со сцены и тут же пригласили кого-нибудь еще оплатить игру... Мы не хотели делать таких публичных заявлений о своем участии, но наш вклад в проекте есть. А вот наша студия, скорее всего, останется в стороне: это проект Ю Судзуки и его команды. Но нам очень хочется увидеть игру на нашей платформе.

Г.А. А что нового слышно о PlayStation Now, как сегодня поживает этот сервис?

Д.Р. В феврале этого года мы начали бета-тестирование в Англии. Сначала только проверили технологию процесса, потом стали собирать портфолио предлагаемого контента и уже после того начали расширять список устройств, поддерживающих PlayStation Now. Сейчас мы начинаем тестировать наши коммерческие предложения, особенно расценки в режиме проката. Все это нужно довести до ума, прежде чем выводить сервис в другие страны, ведь достаточно одной накладки, чтобы испортить нашим игрокам все впечатление, а нам этого совсем не хочется. Нам хочется сделать все правильно, почувствовать уверенность в проекте – и тогда уже расширяться.

Г. А. Коммерческие аспекты – это одно, но довольны ли вы состоянием технологии на сегодня?

Д.Р. Да.

Г. А. Создается впечатление, что PS Vita нынче рассматривают только как помощницу PS4: на конференции не было никаких игр для PS Vita. Каковы же ее перспективы как самостоятельной платформы? Не считая инди-игр.

Д. Р. Сейчас в разработке находится около ста игр для PS Vita; более ста мы выпустили в прошлом году, многие из них – мне по-прежнему не нравится слово «инди» – малоформатные игры, сделанные специально с расчетом на Vita. Способность Vita служить удаленным устройством для контента для PS4, на наш взгляд, просто замечательна и ни в коем случае не делает Vita вспомогательной консолью второго сорта. Нет, для Vita это очень удачное применение, и, немаловажно, игроки PlayStation тоже так считают.

Г. А. Какие игровые тенденции, на ваш взгляд, определяют предыдущее поколение консолей и что может оказаться определяющим в поколении нынешнем?

Д. Р. Непростой вопрос. Я бы сказал, что в предыдущем поколении заметен переход из офлайна в онлайн. Для многих игр многопользовательский онлайн-режим становится важной частью игрового процесса. На мой взгляд, это и отличает поколение PS3 от поколения PS2. Если же говорить о поколении PS4, то это набирающие популярность разнообразные сервисы. У такого подхода множество обличий: режим Ultimate Team для **FIFA**, то, как развивается **Destiny**, практически непрерывный сервис... И это только два ранних примера, что важно – именно ранних, потому что PS4 пока еще только начинает свою жизнь. Со временем, думаю, таких примеров игр как сервиса станет гораздо больше. Возможно, именно это желание поможет надолго вовлечь игроков в околоигровую деятельность самыми разными способами и станет отличительной чертой нынешнего поколения консолей.

Г. А. Игры все больше полагаются на сетевую составляющую, а значит, вам приходится все больше вкладываться в PlayStation Network. Что же вы делаете со своей сетью, что планируете, сколько человек над этим работает?

Д.Р. У нас, кажется, где-то была эта статистика – если найдем...

Г. А. Хорошо, опустим статистику и просто поговорим о PSN. Как вы считаете, останется ли в будущем, когда весь оборот и сохранение данных уйдут на откуп консольным магазинам или платформе Steam, место для каких-то физических носителей?

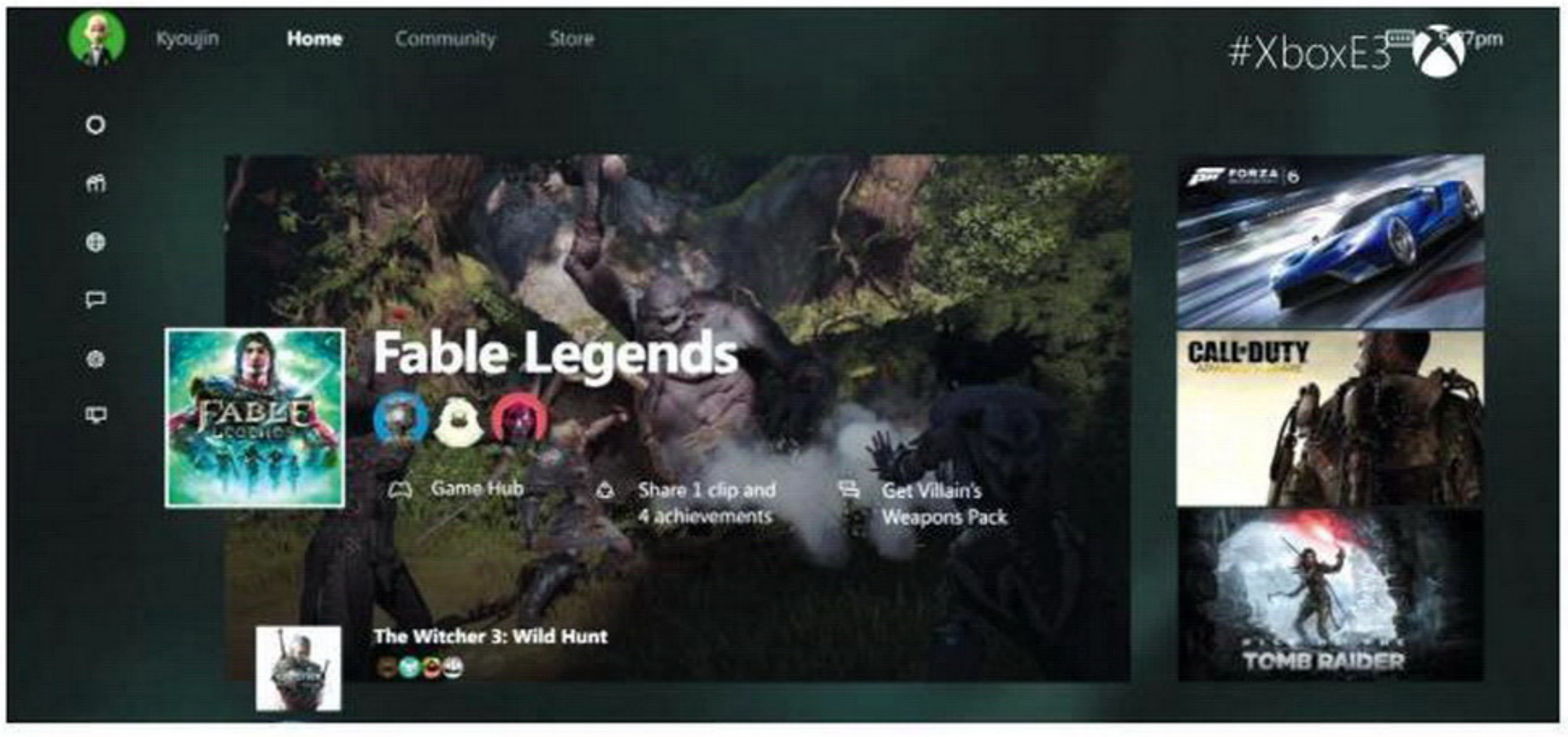
Д. Р. Важность (магазина) PS Store в нашем деле неуклонно растет. На рынке, подобном российскому, где в некоторых регионах страны распространять продукт физически затруднительно – вдали от крупных городов это технически сложно, очень дорого и неэффективно, – имеет смысл перейти на распространение цифровое. С другой стороны, если речь идет о действительно больших играх, а у вас нет стабильного широкополосного канала, скачивание может затянуться на несколько дней, и это совсем не то, что надо. В таком случае диск с игрой остается самой действенной формой распространения, и думаю, диски продержатся в этом качестве еще не один год. ■

PLAYSTATION NOW пока что работает в тестовом режиме

ЧТО ЖДЕТ XBOX ONE ОСЕНЬЮ

НА E3 МЫ УЗНАЛИ ТРИ ГЛАВНЫХ ИЗМЕНЕНИЯ, КОТОРЫЕ ЖДУТ КОНСОЛЬ ОТ MICROSOFT ДО КОНЦА ГОДА

ЯН КУЗОВЛЕВ



После медиабрифинга **Microsoft** и пары закрытых мероприятий информационная повестка по Xbox One должна серьезно поменяться. Во-первых – да, как обычно, больше эксклюзивов для бога эксклюзивов.

Но это не все. Есть еще несколько моментов.

Новый интерфейс

В Microsoft наконец-то поняли, что Xbox One не нужен интерфейс от планшета, и поменяли его на нечто в духе Xbox-приложения для Windows 10. Для тех, кто не пользуется приложением или новой операционкой, вот в чем суть: интерфейс, грубо говоря, вернулся к принципам, по которым был устроен XMB с PS3. По горизонтали расположены рубрики. Если листать вниз, то можно выбирать игры или медиа из списка либо перейти на экран с ярлыками. Последнее особенно полезно, если на жестком диске уже накопилось около тридцати тайтлов.

Основная задача проектировщиков нового интерфейса – сделать его быстрым и удобным, потому что даже на Xbox 360 сейчас навигация намного плавнее, чем на современной консоли. К некоторым функциям теперь будет проще добраться: двумя нажатиями кнопки Xbox можно прямо во время игры вызвать боковую панель, с которой получится читать сообщения, делать мелкие настройки или работать со списком друзей.

Сходство с Windows 10 вполне очевидно. Сейчас Xbox One OS – это вариация Windows 8, а теперь консоль будет работать на новой операционке. Потенциально это не только дополнительные фичи вроде Кортаны или стриминга игр на PC, но еще и поддержка DirectX 12. Из плохих новостей: чтобы Кортана работала, нужен будет Kinect.

Обратная совместимость

На Xbox One получится запускать старые игры от Xbox 360. Сейчас эта функция работает в тестовом режиме, достойных игр немного – **Mass Effect**, **Super Meat Boy**… Будущее функции зависит от того, во что можно будет в итоге поиграть. Прямо сейчас идет пользовательское голосование и в нем лидирует **Red Dead Redemption**.

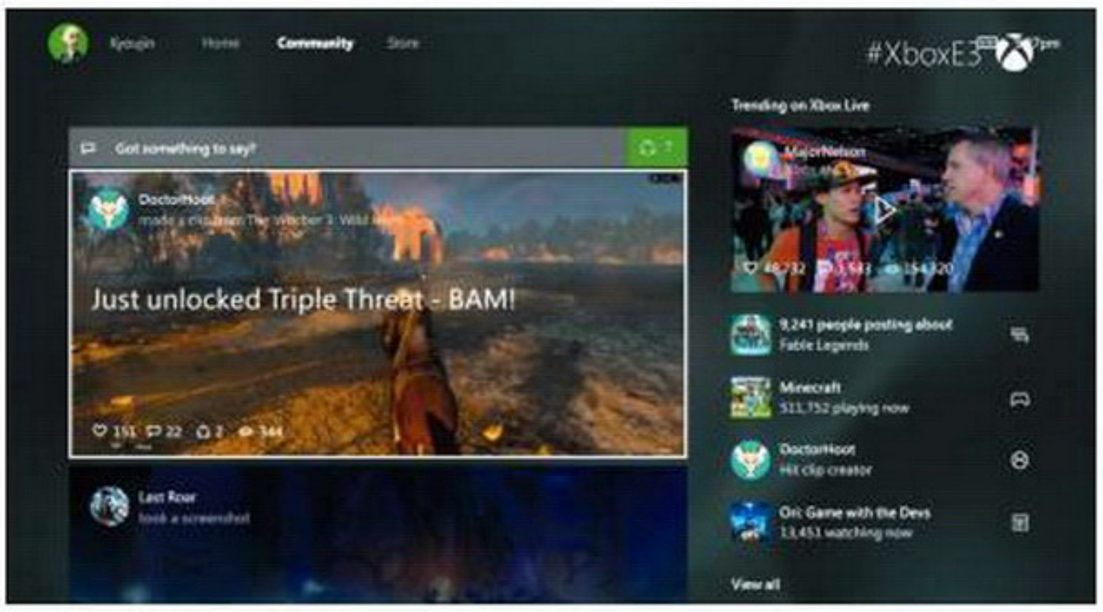
Из старых игр на Xbox One точно не будет тех, что работают с Kinect или требуют необычных периферийных устройств: **Dance Central**, **Guitar Hero** или **Rocksmith** на современной консоли вы точно не дождетесь. К осени ожидается поддержка как минимум ста игр, список будет периодически пополняться.

Новую функцию мне демонстрировали на **Borderlands**, которой в списке нет. Помимо оригинальной оболочки от X360, можно пользоваться всеми удобствами нового дэшборда – снимать, например, скриншоты. Кроме того, Xbox One будет поддерживать мультиплеер с владельцами Xbox 360.

Обратная совместимость на Xbox One работает так: вы можете либо приобрести игру через сервис и скачать ее, либо вставить диск со старой игрой в консоль. В таком случае DVD будет работать как ключ – данные все равно придется скачать из интернета. Само собой, цифровые версии работают сразу, физические (несмотря на то, что все данные выкачиваются из Сети) требуют перед запуском диск.

В Digital Foundry уже выяснили, что эмулятор форсирует для всех игр вертикальную синхронизацию. Mass Effect из-за этого выглядит приятнее, но в некоторых местах начинает неадекватно себя вести – частота кадров падает до десяти в секунду. Важно отметить, что оригинальный Mass Effect работал на X360 не очень хорошо: он страдал от рваной картинки и тоже проседал по частоте кадров.

Пока что сервис работает в тестовом режиме, поэтому окончательно что-то говорить про обратную совместимость сложно. Что интересно, в интервью Eurogamer глава студий разработки **Sony** Сюхэй Ёсида отметил работу инженеров из Microsoft и заявил, что обратная совместимость для PS4 в ближайшее время не планируется.



Контроллер для элитариев

Xbox Elite Controller на E3 преподносили так: у оригинального геймпада изнашиваются детали, а вот новый элитный контроллер намного прочнее, да еще и со съемными стиками и крестовинами.

Я держал в руках прототип. Серийная версия выйдет только в октябре. Но уже – переходить после такого на обычный контроллер крайне непросто.

Elite Controller тяжелее, сзади на ручках резиновое покрытие. Форма стиков и крестовин подбирается по вкусу и сменяется на лету, разболтаться сменные детали не должны – они крепятся на магнитах, в комплекте поставляются стики разной высоты и формы. Сзади есть четыре слота под металлические рычажки, на которые можно вешать любые функции, для этого написан отдельный софт. Рычажки на задней стороне геймпада – штука достаточно специфическая, есть риск, что на них будешь случайно нажимать с непривычки. Хотя можно устанавливать не все рычажки, а только некоторые.

Еще на задней стороне есть переключатели хода триггеров, LT и RT можно останавливать на полпути, чтобы меньше времени тратить на нажатие кнопок. На лицевой части у контроллера размещен слайдер, который на лету меняет чувствительность стиков, – примерно такая же штука есть сейчас на разных игровых мышках, только там меняется DPI. Нужно это для того, чтобы было удобно целиться из условной снайперской винтовки.

А еще этот контроллер не выглядит по-цыгански, в отличие от «профессиональной» игровой аппаратуры *некоторых* производителей. Он действительно ощущается строго и дорого – правда, дорого и стоит. Сто пятьдесят баксов за контроллер с тонкой настройкой? Недешево. С другой стороны, у тех же консольных **Halo** и **Call of Duty** есть сильная киберспортивная сцена – в этой нише он может прийтись очень к месту.

Для коллекционеров здесь может сработать еще и отдельная маркетинговая история: на сменные детальки уже наносят символику разных игр. Вполне вероятно, что MS будет периодически выпускать для Elite Controller разные юбилейные и просто промошутки. Пока, правда, об этом молчат.

■■■

В итоге видение у Microsoft вырисовывается достаточно простое: взять все, что не так с Xbox One, и проехаться по этому катком. Консоль оправляется от сомнительной стартовой линейки, избавляется от спорного интерфейса и будет постепенно переходить на DirectX 12. В конце концов вас может раздражать тот звук, с которым клацают LB и RB, – а в новом контроллере ничего так не клацает.

Сейчас почти все фичи вроде нового интерфейса и обратной совместимости смогут обкатать на себе участники preview-программы. Полноценный релиз – осенью. ■

ГРАНД-ФИНАЛ

ИТОГИ E3 2015

ПАВЕЛ БАЖИН

В июньском номере нашего журнала мы опубликовали статью «E3 2015: Поднять перископ!», в которой поделились своими мыслями о грядущей выставке. Теперь, когда все осталось позади, пришла пора выяснить, насколько оправдались наши прогнозы, а заодно подвести итоги, отметить наиболее важные тренды и определить победителей!

Консольные эксклюзивы

Прошедшая выставка E3 стала для консольных игроков настоящим праздником. Анонсы новых игр! И еще больше анонсов новых игр. И еще анонсы… Казалось бы, живи и радуйся. Однако сознайтесь, вас ведь порой посещало чувство, что все идет как-то не так? Что анонсов не так уж и много, просто в прошедшие годы их было еще меньше. Да и всеобщие восторги по поводу ремейка Final Fantasy VII несколько странные – это до чего же надо довести игроков, чтобы возвращение игры 1997 года стало темой самых горячих обсуждений?

Объяснение этим сомнениям есть самое простое: нынешнее поколение консолей, при всей его кажущейся успешности, не хватает звезд с неба в плане эксклюзивов. Вспомните, с чем стартовала PS2: культовые **Gran Turismo 3**, **Devil May Cry**, **Metal Gear Solid 2**, **ICO**, крепкие хиты, такие как **Final Fantasy X**, **Twisted Metal: Black**, **Ace Combat 04**, **Jak and Daxter: The Precursor Legacy**, и прочее и прочее. Все это и многое другое вышло в первые год-полтора жизни консоли.

Старт PS3 и Xbox 360 также был весьма впечатляющим: **Uncharted: Drake's Fortune**, **Resistance: Fall of Man**, **Ninja Gaiden Sigma**, **Virtua Fighter 5**, **MotorStorm**, **Gears of War**, **Dead Rising**, **Viva Pinata**, **Project Gotham Racing**, **Perfect Dark Zero** и другие блокбастеры. В целом линейка эксклюзивов с обеих сторон получилась крепкая, хотя в самом начале у PS3 было не все здорово с играми.

А теперь возвращаемся в наше время и вспоминаем, чем нас порадовал первый год жизни PS4 и Xbox One: **inFamous: Second Son**, **Killzone: Shadow Fall**, **Forza Horizon 2**, **Sunset Overdrive** и… и-и-и-и… И, кажется, все. Можно добавить еще неоднозначный **Ryse: Son of Rome**, который в скором времени вышел на PC. Заметьте, ни одного шедевра. Издатели решили, что на первых порах, пока аудито-

ГРОМОЗДКУЮ ПЕРИФЕРИЮ для виртуальной реальности даже как-то неловко ставить у себя дома

рия консолей маленькая, игры выпускать там просто невыгодно. К настоящему времени ситуация улучшилась, но не кардинально.

Причин тому много. Если раньше приставки менялись раз в пять лет, то теперь **Sony** и **Microsoft** рассчитывают на цикл минимум в десять, поэтому не считают отсутствие игр на старте большой проблемой. Кроме того, банальная дороговизна разработки автоматически сокращает количество выпускаемых проектов. Наконец, самая интересная причина: глубочайший кризис японской индустрии.

Если еще раз обратиться к списку игр выше, можно заметить, что значительная часть старых эксклюзивов – японского происхождения. Когда японская игровая индустрия проиграла западным студиям и занялась работой на внутренний рынок, поток оригинальных консольных эксклюзивов резко обмелел.

А теперь вспомните, за счет чего Sony сумела обойти на E3 2015 своего конкурента? **The Last Guardian**, **World of Final Fantasy**, **Final Fantasy VII**, **Street Fighter 5**, **Shenmue 3** – все это полные/частичные эксклюзивы именно японского производства. Без них конференция Sony выглядела бы очень бледно. И даже Microsoft собрала команду из Кэйдзи Инафунэ и создателей **Metroid Prime**, чтобы сделать таинственный **ReCore** для Xbox One. Добавьте сюда **Dark Souls 3** и ряд менее крупных проектов, и можно с уверенностью сказать, что одной из причин успеха E3 2015 стало массовое возвращение японских студий на мировую арену вообще и в сектор производителей консольных эксклюзивов в частности.

Будущее консолей

Перед E3 мы высказали опасение, что консоли могут не просто уступить часть рынка, но и оказаться на задворках игровой индустрии, если срочно не найдут способ расширить свою аудиторию. Количество крупнобюджетных проектов постоянно сокращается. Не то чтобы это была катастрофа, но неприятно. Хотя есть те, кого такая ситуация более чем устраивает.

Глава **Take-Two** Штраус Зельник буквально счастлив, что на рынке игр AAA-класса осталось так мало компаний: «Правда в том, что для нас это – настоящее благословение. Полки магазинов опустели, не то что во время запуска прошлого поколения консолей. Да, встряска была та еще. Теперь делать AAA-проекты действительно непросто. Не мы одни этим занимаемся, конечно, но в целом на рынке осталось не больше четырех компаний, включая нас. Думаю, нас можно поставить на третье место в этом бизнесе – и по тому, как нас воспринимают люди, и по части доходов тоже».

Тут стоит отметить, что Зельник давал интервью незадолго до начала E3. Теперь, после ее завершения, можно ожидать, что к этой четверке (**EA**, **Activision**, Take-Two, **Ubisoft**) могут присоединиться **Bethesda** и **Square Enix**, хотя и не факт: участие в клубе AAA-производителей определяют не признанием игроков, а исключительно по количеству проданных копий. Так или иначе, успех на одной выставке не дает повода говорить о смене тренда, поэтому ответа, что нас ждет в ближайшие два-три года, у нас нет.

Все будет зависеть от разработчиков. Сейчас издательства сделали ставку на консольные онлайновые игры, которых на E3 2015 было предостаточно. **Sea of Thieves**, **Rigs**, **The Division**, **Star Wars: Battlefront** и множество других. Да и многие «непонятные» анонсы (**ReCore**, **For Honor**, **Ashen** и т. д.) также могут быть связаны с онлайном. Логика издателей проста: в свое время на PC именно MMO позволили создать новую нишу для дорогих и прибыльных AAA-проектов. Почему бы и не повторить? Хотя, напомним, в этой самой нише неплохо так обосновался World of Warcraft, а остальным было не столь комфортно.

Еще одна интересная деталь. Сотрудничество крупных издателей с мелкими независимыми студиями приносит весьма интересные результаты. Например, в плане развития онлайна они успешно перенимают моду на «сюрвайвалкрафты» и другие оригинальные жанры, в плане маркетинга – более активно воскрешают старые бренды (FF IV, Shenmue 3). Да и при решении вопросов геймплея крупные студии теперь куда смелее используют старые, проверенные временем решения (**Doom**, **Wolfenstein: The New Order**).

В это время PC-рынок уже прошел самый тяжелый этап и вышел в устойчивый рост, приставки все еще ищут свою точку равновесия, что порождает депрессивные, а порой и откровенно панические заявления пред-

E3 ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ **КОНФЕРЕНЦИИ**

ставителей издательств на тему собственного будущего. То глава **Square Enix** Ёсукэ Мацуда заявит, что «дни стабильности в игровом бизнесе уже в прошлом», то бывший глава EA Джон Ричителло и вовсе призовет «заново изобрести консольные игры», потому что, мол, игровая механика там не менялась с 1997 года.

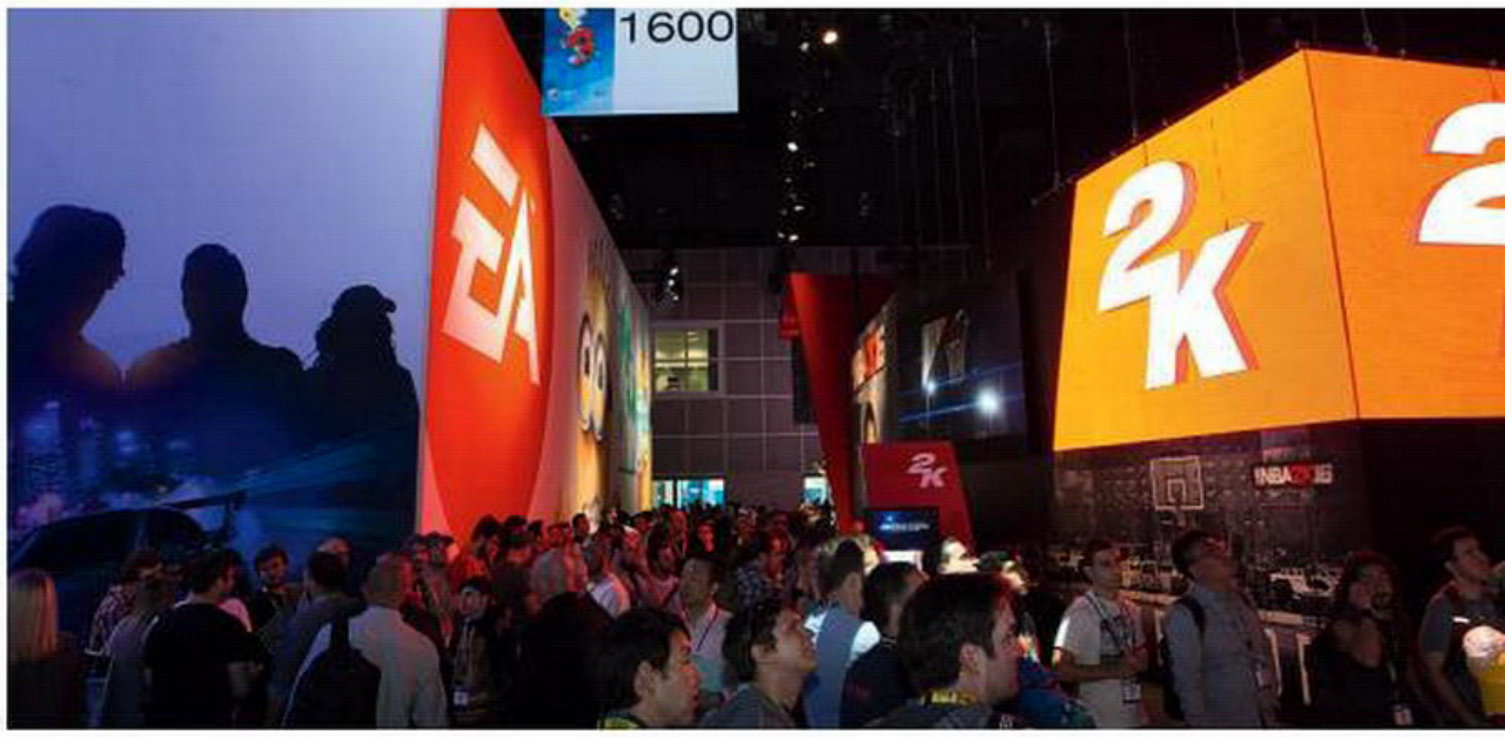
Выжить-то они выживут, никуда не денутся... Однако, если вы не верите, что мир может обойтись без консолей, просто поглядите на Китай. Там сняли запрет на продажу иностранных приставок, Sony с Microsoft, пихая друг друга локтями, кинулись завоевывать рынок в полтора миллиарда человек… И ничего. Продали на двоих полмиллиона консолей и загрустили. Китайцы нынче весьма богатые граждане. Айфоны скупают контейнерами, спускают на игры тонны денег, а вот новые приставки их не заинтересовали.

Инди, PC и мобильные платформы

Долгое время выставка E3 была исключительно консольной. PC-игры тоже были, но выступали в роли этаких белых слонов: к ним водили экскурсии, дивились их силе и красоте, но деньги там зарабатывать даже не пытались. Поэтому E3 создавалась, поддерживалась и оплачивалась компаниями, работающими с приставками. Лет пятнадцать-двадцать назад PC-игры привозили сюда крупные компании, такие как **id Software** или **Valve**, затем в залах можно было встретить стенды небольших PC-издательств, а затем, когда платформу накрыл кризис, исчезли и они.

E3 этого даже не заметила. Это не проблема выставки! Раз у этих неудачников нет денег, чтобы явиться на главное шоу года, – им здесь не место. Однако время шло, индустрия начала меняться. Появились мобильные игры, расцвел онлайн. E3 продолжала их не замечать, зато заметили игроки. К настоящему времени в триаде PC/консоли/мобильные именно на PC приходится большая часть прибыли. Консоли пока удерживают второе место, но, если верить аналитикам, через несколько лет они отойдут на третье. И вот тогда консольная ориентация E3 уже точно станет проблемой выставки, теряющей из вида более двух третей игровой индустрии.

Главная проблема этих двух третей заключалась в их чрезвычайной фрагментации и неоднородности.



Есть сотни тысяч трэшевых игр, зарабатывающих копейки, а также несколько гигантов, годами удерживающих позиции. И те и другие выставке не интересны. Нужен был формат, позволяющий представить публике наиболее свежие и интересные игры! Первый эксперимент – мини-стенды для независимых разработчиков и отбор путем проведения фестиваля IndieCade – оказался очень удачным.

Однако на этом успехе дело застопорилось. Проведенный на E3 2015 второй эксперимент в виде собственной пресс-конференции для PC-платформы дал весьма посредственные результаты. Но главное – он не решил главной проблемы с поиском интересных проектов: на PC Gaming Show выступали в основном известные разработчики с хорошо знакомыми играми. Понятно, что стоит показывать лучшее, но только не на выставке, где все ждут новых открытий и анонсов. Так что же, все плохо?

Если помните, перед E3 мы самым мрачным образом предвещали выставке E3 потерю связи с растущей игровой аудиторией, уходящей с консолей на альтернативные платформы. Теперь, когда все закончилось, несмотря на сомнительный старт PC Gaming Show, мы все-таки склонны оценивать ситуацию более оптимистично. Да, никаких значимых прорывов не произошло, но изменения все-таки есть.

Хотя E3 значительно меньше таких гигантов, как gamescom или ChinaJoy, места для стендов здесь больше, чем нужно. Нераспроданные места используют под самые разные цели, в том числе для создания инди-зоны, где выступают участники фестиваля IndieCade. На этот раз им отвели огромную площадку, концентрация игр на которой была просто невероятной. Получилось что-то вроде выставки внутри выставки. Кстати, говоря об инди, речь больше не идет только о PC. К мобильным платформам это относится ровно в той же степени. Границы между устройствами все больше стираются, и в инди-индустрии, где нередко пользуются Unity, этих границ уже практически не осталось.

В зоне IndieCade все было как у «больших» компаний. Здесь были стенды (только маленькие), толпы народа (очень даже солидные), здесь так же приветствовали новейшие технологии типа Oculus Rift, а пообщавшись с организаторами, можно было выяснить массу интересного об игровом закулисье. Например, что Sony на самом деле идет навстречу инди-разработчикам, делая свою консоль более дружелюбной. Не отстает и Microsoft со своей программой ID@Xbox. Все дни в зоне IndieCade не было отбоя от посетителей, так что инди-индустрия на E3 прижилась и довольно неплохо себя чувствует.

Более того, инди-разработчики начинают самостоятельно посещать E3, даже без содействия фестиваля. Для этого не нужно делать стенд, достаточно снять комнату в бизнес-зоне и проводить там встречи с прессой, а также завязывать полезные знакомства. Удовольствие не копеечное, но вполне доступное даже небольшой студии. Если вы приехали на E3 не абы с чем, а с неанонсированной игрой, пусть даже небольшой инди для мобильных, – внимание вам будет обеспечено. Некоторые уже начали приценяться к площадкам по окраинам павильонов, благо там каждый год остается множество пустого места.

Для мобильных проектов E3 2015 стала переломным моментом. Разработчики уже давно говорили, что на мобильный рынок пришли серьезные игроки и начали устанавливать там свои правила. На выставке этот факт стал очевидным. Не только стенды, но и пресс-конференции крупнейших издательств уделили внимание мобильным играм, многие из которых были ориентированы на продвинутую аудиторию: **Fallout Shelter**, **The Elder Scrolls Legends**, **Star Wars: Galaxy of Heroes**, **Minions Paradise**, **Lara Croft Go**, мобильная версия **Final Fantasy VII**. И это только самые крупные анонсы.

Пока все это мелочи, но большое начинается с малого. E3, подобно неповоротливому супертанкеру, медленно перекладывает рули, выводя судно на новый курс. Да, зона PC до сих пор присутствует на E3 лишь формально, будучи представлена производителями железа; клавиатуры, мышки и наушники – это не совсем то, что ждут увидеть здесь игроки. И да, деньги на полноценное присутствие есть только у онлайновых гигантов, которые интересны лишь своим фанатам. Но внутреннее течение выставки, похоже, начало меняться. Инди, мобильные, качественная мультиплатформа, растущий интерес издательств… Если бы мы были оптимистами, то немедленно сделали бы из всего этого далеко идущие выводы. Но мы предпочитаем еще немного (пару годиков) посидеть и подождать, что же из всего этого получится.

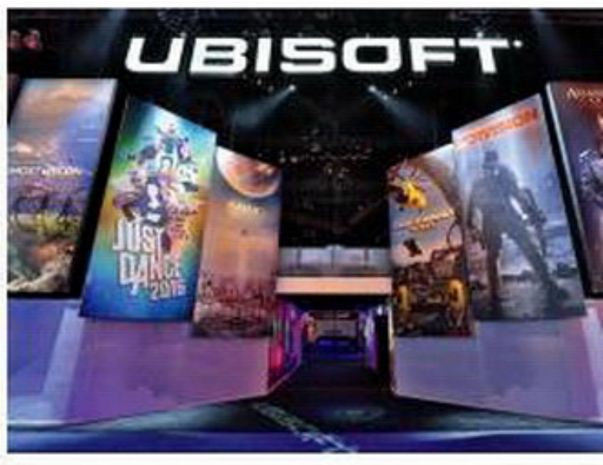
КРУПНЫЕ КОМПАНИИ достаточно тепло относятся к инди-разработчикам и запускают для них отдельные программы по сотрудничеству

Тренды E3

Прошедшая выставка не только следовала давно известным трендам, но и создала парочку новых, да таких, что сразу и не разберешь, что к чему. Например, большой неожиданностью для всех стало настоящее нашествие женщин-героинь. Вы скажете: и что тут такого? Да ничего, просто среди маркетологов ходит давнее убеждение, что игры с женскими протагонистами хуже продаются. И хотя его регулярно пытаются опровергнуть, до сих пор редко кто отваживался нарушить табу. Кроме разработчиков Tomb Raider, разумеется, потому что делать из Лары Крофт мужчину было бы, конечно, очень толерантно и современно, только фанаты не оценили бы.

Однако на E3 2015 женщины стали главными действующими лицами в ReCore, **Mirror's Edge: Catalyst** и Horizon Zero Dawn. Возможность играть за женщину появилась в таких чисто мужских играх, как **Assassin's Creed: Syndicate** и **Dishonored 2**, и наверняка этот список еще можно дополнить. С одной стороны, половина всех игроков – женщины. Так что давно пора. С другой стороны, играют они обычно в другие игры. Так что можно было бы и обождать. С третьей стороны, даже если причины есть, почему так внезапно? Очень похоже на случайное совпадение. Как бы там ни было, имевшиеся в этом году скандальные обсуждения женщин в играх и игровой индустрии, а также очередной приступ толерантности, охвативший западные страны, тут ни при чем – все эти игры начали делаться два-три года назад, если не раньше.

Еще один забавный тренд – обилие компаньонов. Собачка из Fallout 4, механическая собачка из ReCore, очень большая крылатая собачка из The Last Guardian и очень хорошая собачка из **Metal Gear**



E3 ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ **КОНФЕРЕНЦИИ**

НА E3 в основном собирается взрослая публика, но некоторые просто не в состоянии удержаться перед танцполом

Solid 5. Кто сказал «волк»? Нет, волк – это не модно. Так что пусть тоже будет собачкой.

О причинах такой любви к четвероногим животным остается только догадываться. Может быть, искусственный интеллект стал достаточно умным, чтобы создать правдоподобное животное? Или привыкшие к куче NPC-напарников консольные игроки чувствуют себя одинокими, если приходится путешествовать одному?

Лично мы ставим на то, что во всем виновата Call of Duty. После того как игра, единственным достоинством которой была собачка, разошлась тиражом более 20 миллионов копий, появление собачьего карго-культа было неизбежным. Можно только представить картину, как во всех студиях по всему миру директора вызывают на ковер геймдизайнеров и приказывают в срочном порядке добавить в игру собаку. И только самые смелые и независимые, такие как Хидэо Кодзима, делают все по-своему. Например, добавляют вместо собаки волка. Может быть, именно поэтому Кодзима разругался с **Konami** и ушел из проекта? Шутим! Всего лишь шутим…

Менее удивительный, но тоже неожиданный тренд, который мы уже отмечали, – совершенно невероятные анонсы на основе культовых в прошлом брендов, а также бережное отношение разработчиков к наследию оригиналов. Doom, Shenmue 3, ремейк Final Fantasy VII! Настоящий праздник для старшего поколения игроков. Тут с причинами все яснее ясного: подростки выросли, стали солидными платежеспособными мужчинами и готовы заплатить за ностальгию по славным временам детства.

Не менее удивительным стало возвращение **Rare** в большую индустрию. Понятное дело, что от студии давно осталось одно название, но видеть, как кумиры девяностых делают **Kinect Sports** и на вторых ролях помогают с перезапуском собственного **Killer Instinct**, было больно.

И наконец, давно известные тренды: обилие игр с открытым миром и добавление возможности создания пользовательского контента. С первым все понятно. После того как консоли получили 8 ГБ оперативной памяти, у разработчиков сорвало крышу. Теперь они долго не успокоятся. Лет через пять открытые миры всем так встанут поперек горла, что коридорность шутера будет автоматически записываться в плюсы.

А вот второй тренд очень интересный. Doom, **Dreams**, Fallout 4 и даже **Super Mario Maker** – разработчики не столько хотят дать игрокам свободу, сколько сэкономить на контенте и обеспечить играм более долгую жизнь. Так что конструкторы, позволяющие собирать новые уровни и игровые объекты, будут множиться как грибы. И это хорошо, так как перспективы тут совершенно безграничны!

Победители E3

Так кто же выиграл E3? Причем не по ощущениям, а объективно? Ответить на этот вопрос легко. Успехи компаний давно принято измерять количеством публикаций в прессе. И на этот раз абсолютным победителем стала Bethesda, игры которой вызвали просто феноменальный интерес. По данным **ICO Partners**, количество публикаций по Fallout 4 сразу после выставки превысило отметку в 3,5 тысячи статей, почти вдвое опередив ближайшего конкурента, ремейк Final

Fantasy VII. Перезагрузка Doom также стала большим сюрпризом и заняла третье место.

Сразу после тройки победителей шла большая группа игр, собравшая почти одинаковые показатели порядка 1500 публикаций: Shenmue 3, The Last Guardian, **Hitman**, Star Wars: Battlefront, Dishonored 2, **Halo 5**. В третью группу (1000–1400 публикаций) вошли новый **Deus Ex**, **The Division**, **Uncharted 4**, **Rise of the Tomb Raider**, Dark Souls 3, Horizon Zero Dawn. Как видим, упор Sony на эксклюзивы (в том числе частичные) полностью себя оправдал: за ней числится пять из пятнадцати топовых игр. Также пресса по достоинству оценила блестящий трюк с «Кикстартером» Shenmue 3.

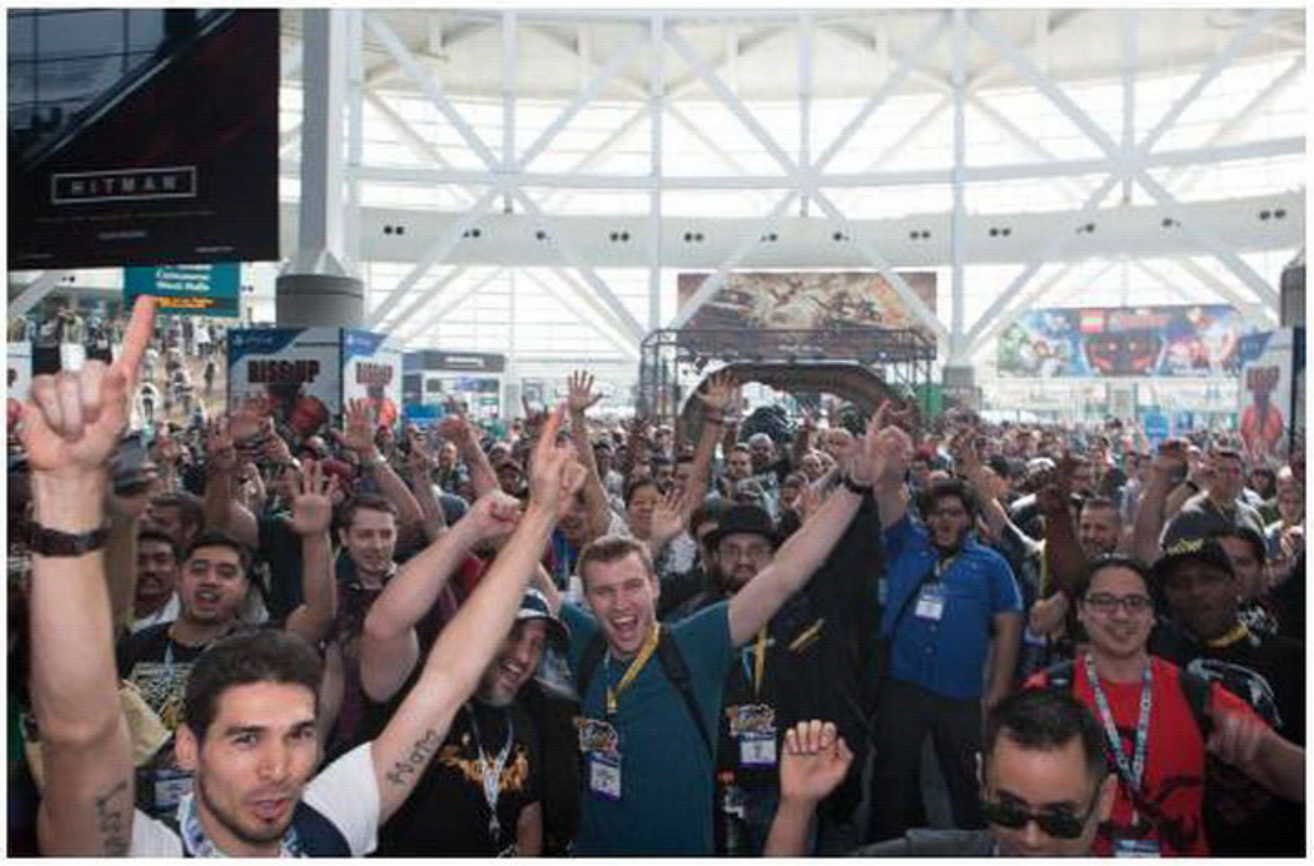
Может показаться, что Microsoft отстает по публикациям, но напомним, что компания сделала ставку не на игры, а на функционал приставки. Поэтому необходимо смотреть количество материалов, посвященных платформе в целом. В прошлом году Sony просто разорвала Microsoft на части: почти 20 тысяч статей против 14 тысяч. Но в этом году Microsoft сумела перетянуть часть внимания на себя: 18 тысяч против 16 тысяч! Разрыв все еще есть, но значительно менее драматический.

Так что Microsoft могла бы записать в этом раунде если не победу, то хотя бы твердую ничью… Если бы это имело хоть какое-то значение. Увы, к настоящему моменту успех на выставке уже не способен хоть сколько-то заметно повлиять на положение Xbox One. Японский рынок полностью потерян, Microsoft даже не зарегистрировалась в качестве участника Tokyo Game Show. Впрочем, мы и раньше удивлялись, затем Microsoft туда ездит, шансов заполучить японский рынок у нее не было.

Другое дело Европа. Мы знали, что дела у Microsoft идут плохо: огромная задержка с выпуском консоли сделала свое дело. Глава **Sony Computer Entertainment Europe** Джим Райан обмолвился, что их доля консольного рынка во многих странах континентальной Европы превышает 90 %. Неясно, учитывает ли он Wii U, да это и не важно. Можно сказать, что Microsoft полностью провалила задачу по освоению рынков за пределами США. И даже в США ей едва удается удерживать паритет за счет весьма дорогостоящих акций.

■■■

Спасаясь от кризиса, разработчики погрузили игровой мир в спячку. Не выпускали новых игр, задерживали выход новых технологий. Все то, что мы видим сейчас, мы ждали еще в прошлом, а то и в позапрошлом году. Виртуальную реальность, Steam Machines, человеческий Windows, поток консольных эксклюзивов, игры нового поколения. И хотя ничего из этого мы до сих пор не получили, хотя многие наши вопросы так и остались без ответа, мы можем сказать одно: E3 2015 смотрелась и чувствовалась как финал. Финал долгого, слишком долгого ожидания, которое наконец-то заканчивается. Не факт, что нам понравится все, чего мы ждем. Будут восторги, будут и разочарования. Но надеемся, что такого ожидания, какое мы испытали за последние годы, больше не будет. Надеемся, что игровая индустрия пришла в движение и не собирается снова тормозить на половине пути. Поэтому мы уходили с этой E3 с легким сердцем. Подготовка к самому грандиозному представлению за последние двадцать лет завершилась. Все зрители сидят на местах. Оркестр ждет взмаха дирижера. Свет… Занавес… Начали! ■



ЖАНР
Градостроительный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Blue Byte
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC

ДАТА ВЫХОДА
7 ноября 2015 года

ANNO 2205

САЙТ ИГРЫ
anno-game.ubi.com/anno-2205

ЧТО? Закрытый показ Anno 2205 за пару недель до E3
ГДЕ? Майнц, Германия

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЛЕТИМ НА ЛУНУ

ПОСЛЕ CITIES: Skylines обходиться без манипуляций с дамбами уже как-то несолидно

«А вот здесь у нас переговорная комната плавно перетекает в курилку с видом на город, – рассказывают мне во время тура по студии **Ubisoft Blue Byte**. – Сотрудники собираются тут на планерку и, если узнают о чем-то грустном, вроде невысоких продаж, могут спрыгнуть. Шутка».

С балкона видна, кажется, половина Майнца: внизу беспечно гуляют по мощеным переулкам бюргеры, пролетают мимо девушки на велосипедах, смурные арабы выносят шаурму из шиша-гриль. Жизнь идет своим чередом, и каждый занят положенным ему делом – примерно про это всегда была серия **Anno**.

Если вы никогда не сталкивались с игрой и думаете, что **Anno** все еще про первооткрывателей, патрициев и импозантных мужчин в камзолах, то вас ждет сюрприз. В прошлый раз, например, мы наблюдали Землю 2070 года и боролись с последствиями глобального потепления, а потом отправлялись на дно морское в дополнении **Deep Ocean**.

Теперь же настало время мечтательно посмотреть вверх, на звезды, и отправиться на Луну. Привет, 2205 год. Уже вроде как-то неприлично засиживаться на одном месте.

ЗЕМЛЯ В ИЛЛЮМИНАТОРЕ

Впрочем, это не значит, что мы бросаем Землю и отправляемся per aspera ad astra заселять неизведанные планеты. По версии Blue Byte, в 2205 году все стабильно, «Интерстеллара» не случилось, Мэтью Макконахи не смотрит печально на увядающие кукурузные поля. Наоборот, на нашей родной планете до сих пор встречаются изумрудные леса и прозрачные океаны. Другое дело, что с подачей энергии есть небольшие проблемы и на всякие интересные и важные штуки, за которыми будущее, остро не хватает ресурсов.

Все самое ценное можно достать только с лунной поверхности. Мы выступаем в роли директора одной из частных компаний – фирма недавно получила разрешение на освоение спутника, а значит, может строить технологически продвинутые города и расширять пространство борьбы. Конкуренты из «большой пятерки» недовольно косятся: сферы влияния давно поделены, к новичкам относятся весьма неприветливо. Нам же ничего не остается, кроме как смотреть вперед и строить лучшие города на Земле.

Объяснить смысл Anno неподготовленному человеку проще всего так: вы строите город и налаживаете цепочки ресурсов, словно в древних **Knights and Merchants** или **The Settlers**. Но делать это нужно не на уровне микроменеджмента, когда каждая бутылка вина готовится вручную: приказываешь рабочим собрать виноград, изготовить бутылку и отправить продукт в корчму, не забывая о логистике и о том, что батракам нужно обедать... Одно цепляется за другое, и в итоге формируется отлаженный механизм, от которого немцы получают удовольствие не первый десяток лет.

НА ЛУНЕ тоже можно жить, но все же главная задача внеземных колоний — снабжать нас ресурсами

В Anno менеджмент упрощен и вместо частных моментов мы больше озабочены глобальными проблемами. Строим электростанции, фермы, шахты, налаживаем дорожную систему и совсем немного беспокоимся о транспортировке. У фабрик есть отдельные показатели эффективности, и нужно блюсти баланс между численностью населения, рабочими местами, выработкой электричества и другими факторами.

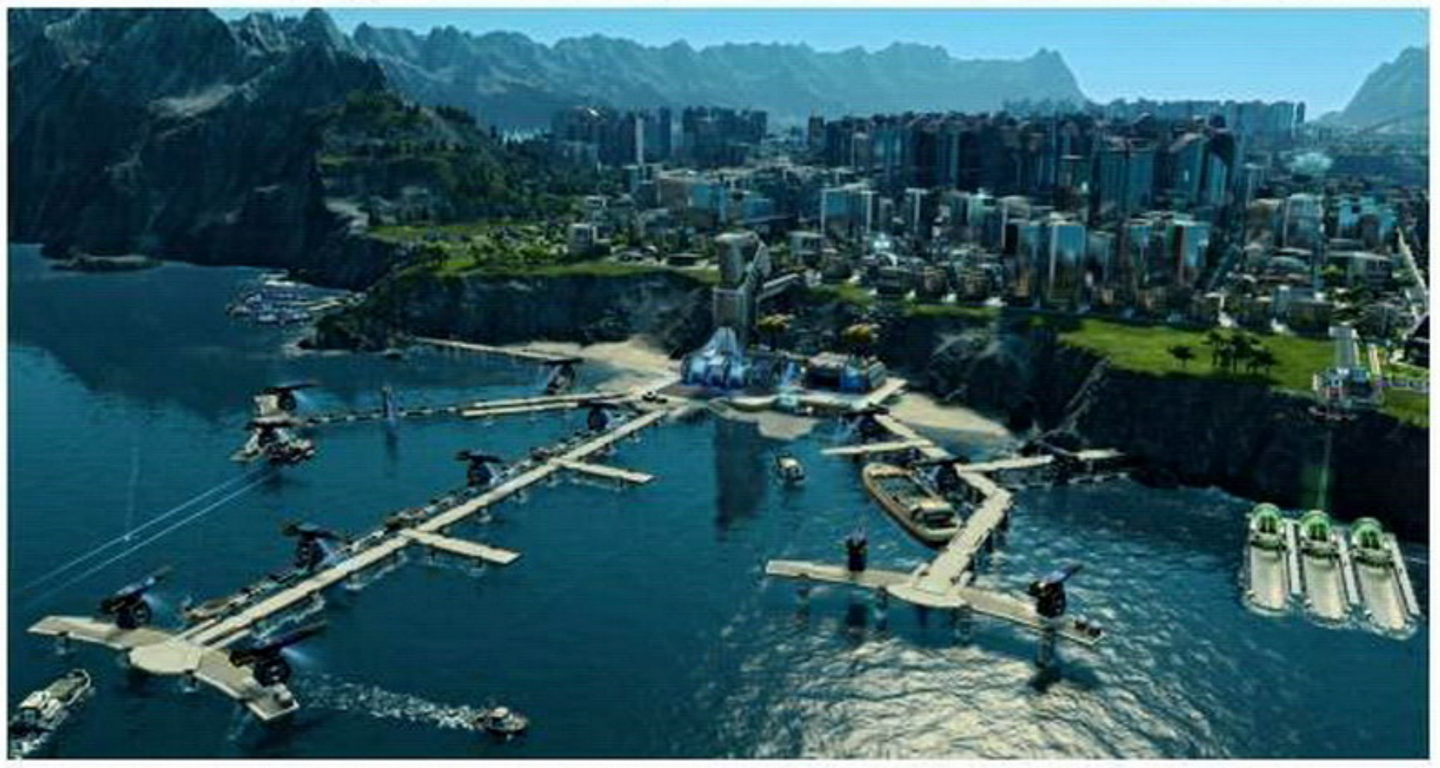
ЛУННАЯ ПЫЛЬ И ГОВЯДИНА АНГУС

В чем главное отличие Anno 2205 от предыдущих частей? Мы управляем не одним поселением на изолированной карте, а целой экосистемой из нескольких областей, основная часть которых расположена на Земле и несколько – на Луне.

Я видел, как функционирует целиком отстроенный блок на архипелаге. Разобраться, что к чему, на готовой карте непросто – система работает, горизонт заслоняют стеклянные небоскребы, по улицам снуют жители. Видно, как действует метрополитен. На отшибе раскинулись рисовые поля, дроны собирают урожай...

Изучать уже готовый город можно бесконечно, но намного интереснее, переключившись на другую территорию, начать все с нуля. Карты сделаны вручную – по словам разработчиков, процедурная генерация в Anno не дала должного эффекта. Автоматически сформированные карты мало отличались друг от друга, поэтому для новой игры решили сделать отдельные локации с разными условиями и задачами. На уже застроенном пространстве, к примеру, сперва нужно было починить несколько разрушенных плотин, а на пустом архипелаге не вся территория доступна сразу.

Начинаю разворачиваться. Рядом с морем строю водоочистную станцию, в горах организую добычу руды. Планирую пару жилых кварталов. Население начинает понемногу обживаться и требовать самого важного. Поначалу людям хочется, чтобы в домах была плошка риса и чашка воды; чуть позже технологическое дерево разрастается, а пожелания становятся все более смелыми. Нужны нанокостюмы, какой-нибудь аналог Google Glass и вон те фер-



В 2205 ГОДУ горожане вовсю катаются на летающих автомобилях, но водный транспорт все еще актуален

мерские продукты, без которых сейчас не обходится ни один фуд-фестиваль. Разве что пиво производить нельзя – в будущем пьют вино.

Если с едой я еще могу разобраться и мраморную говядину с вином для капризных CEO раздобуду без проблем, то для «умных» очков и нанокостюмов нужны ресурсы с Луны.

На ней отстраиваешься по тому же принципу, что и на Земле, – только в кратерах нужно ставить генераторы защитного поля от метеоритных дождей, да пожелания у колонистов другие: им нужны надежные инструменты, механизированные помощники и защитные костюмы. На спутнике у строений всего две ступени развития, – Луну мы осваиваем только для того, чтобы вынести как можно больше ресурсов и наладить бесперебойный поток энергии для Земли. Похоже, что на спутник мы будем отвлекаться не очень часто и что основное действие будет разворачиваться как раз дома.

Постепенно приходит понимание того, что к производственным зданиям (вроде ферм и водоочистных станций) требуется прикручивать модули. Возводить много построек невыгодно – рабочих рук будет не хватать, начнутся перебои с электричеством, экосистема станет неэффективной. Как раз для самых полезных пристроек нужны редкие материалы, и не все из них можно добыть только в пределах Луны или одной карты на Земле. Важно добывать ключевые ресурсы на разных территориях и потом налаживать импорт и экспорт.

Anno 2205 выходит за рамки спокойного градостроительства, но пока нельзя точно сказать, каким образом. В готовой игре будет три типа карт – несколько на Луне и около десяти мест на Земле, притом с четким разграничением: где-то вы спокойно отстраиваетесь, на других картах работает новая, еще не объявленная механика.

Разработчики про нее пока не рассказывают и только напоминают, что мы не единственная корпорация, занимающаяся градостроительством. Бьемся об заклад, что самые влиятельные персонажи будут соперничать за территорию. Кроме того, за бортом осталась система заданий – по идее, мы должны будем чинить старые ковчеги и заниматься всякими побочными делами.

■■■

В Anno 2205 жизнь идет своим чередом. Видно, как по космопорту передвигаются человечки, а к пристани подплывают грузовые суда. Люди запрыгивают в экзоскелеты и принимаются за работу. На горизонте высятся небоскребы. За стеклом по улицам футуристического города беспечно гуляют жители, мимо проносятся автолюбители на ховеркарах...

А вот про шаурму и шиша-гриль к 2205 году наверняка все уже забыли. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Детальный градостроительный симулятор про далекое будущее и проблемы, которые в нем предостерегают. Можно летать на Луну.

ВЕРДИКТ

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

ЖАНР Приключение, beat 'em up **ИЗДАТЕЛЬ** Warner Brothers **РАЗРАБОТЧИК** Rocksteady Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **САЙТ ИГРЫ** batmanarkhamknight.com

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel CPU Core i5 2,67 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel CPU Core i7 3,4 ГГц, 8 ГБ, 3 ГБ видео

ДЕНИС МАЙОРОВ

ПЕРВЫЙ ПАЦИЕНТ

Долгие годы Брюс Уэйн с честью и достоинством исполнял обязанности мстителя в маске, Темного рыцаря, наводящего ужас и на мелких грабителей, и на крупных воротил криминального мира. Брюс положил жизнь на борьбу с преступностью и обезумевшими обитателями криминальных кругов Готэма. Вот только куда в итоге попадали все эти безумцы?

Лечебница Аркхема – вот где рано или поздно оказывались все амбициозные злодеи Готэма. И место это своеобразное. История его окутана мрачными тайнами и городскими легендами, в которых ужасающе много правды. Здесь чаще окончательно лишаются рассудка, нежели исцеляются. Воистину «дом скорби на скорбной земле».

Стены Аркхема питаются безумием своих обитателей. С каждым новым жильцом лечебница набирает силу, и Бэтмен, сам того не ведая, стал самым верным слугой клиники.

Мое время в аду

Но на сей раз не будет стен. Не будет колючей проволоки. Не будет людей с винтовками по периметру. Целый кусок Готэма оказался в руках тех, кто уже давно жаждет разорвать его на части, – тех, с кем Брюс бился уже множество раз, но каждый раз был неспособен нанести финальный удар.

Зато он ломал ноги и челюсти, выкручивал руки и всячески издевался над нервами негодяев, вставших на скользкую преступную дорожку. Тот самый костюм летучей мыши зародился не столько из-за желания оставаться инкогнито и обезопасить свое окружение, сколько из стремления сломать волю противника, напугав его уже самим внешним видом. Но под маской ужаса скрывается обычный человек, со своими переживаниями и страхами.

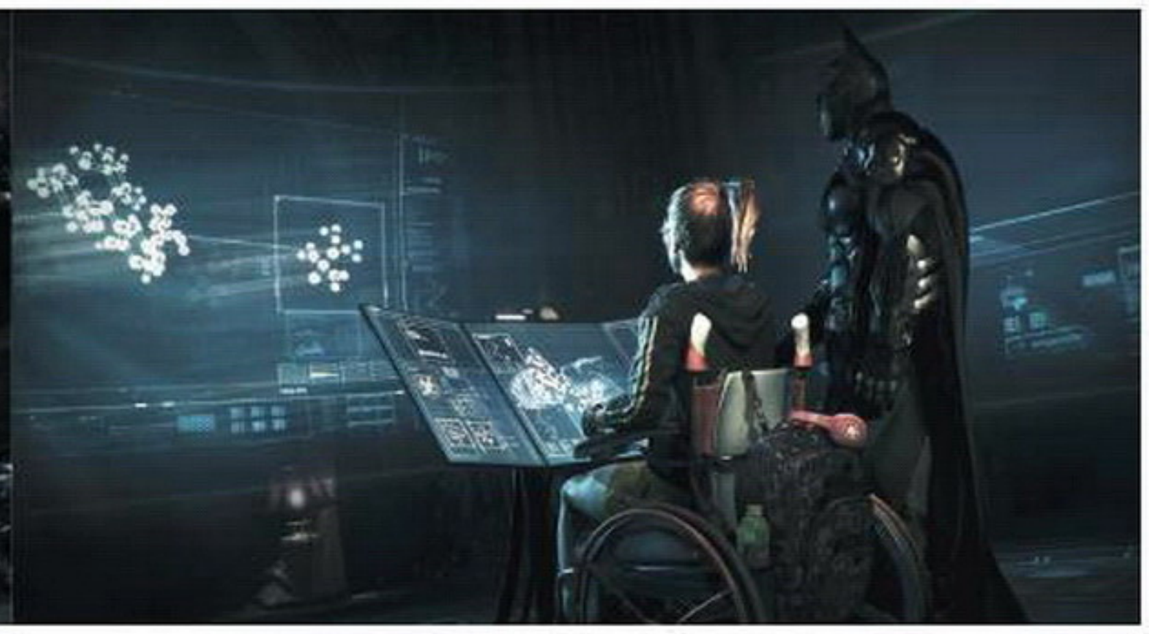
В КОНТЕКСТЕ СИТУАЦИИ Уэйн вряд ли может гордиться тем, что никогда не убивает

До «тайных комнат» Уэйна мало кто пытался добраться, почти все злодеи в мире Бэтмена предпочитали буквально бить в лоб. Но физически Уэйн закален не хуже Человека из стали, а боль его нисколько не трогает, и он только рад ей поделиться. Но что если найдется кто-то, кто все-таки сможет забраться Бэтмену под кожу?

Такой человек отыскался. Джонатан Крейн, он же Пугало, затаившийся после событий **Arkham Asylum** и восставший

ЕСТЬ ЗДЕСЬ И НАПРЯЖЕННЫЕ ДИАЛОГОВЫЕ СЦЕНЫ, и психоделические эпизоды в духе галлюциногенных трипов под токсинами Пугала из Arkham Asylum. Именно они, пожалуй, запоминаются больше всего

НА ПОЛЬЗУ ЗРЕЛИЩНОСТИ ИДЕТ и техническое исполнение – выглядит Arkham Knight действительно потрясающе



ИНОГДА В БЭТМЕНЕ ВСЕ-ТАКИ ЧТО-ТО ШЕВЕЛИТСЯ, но ни к каким последствиям эти переживания не приводят

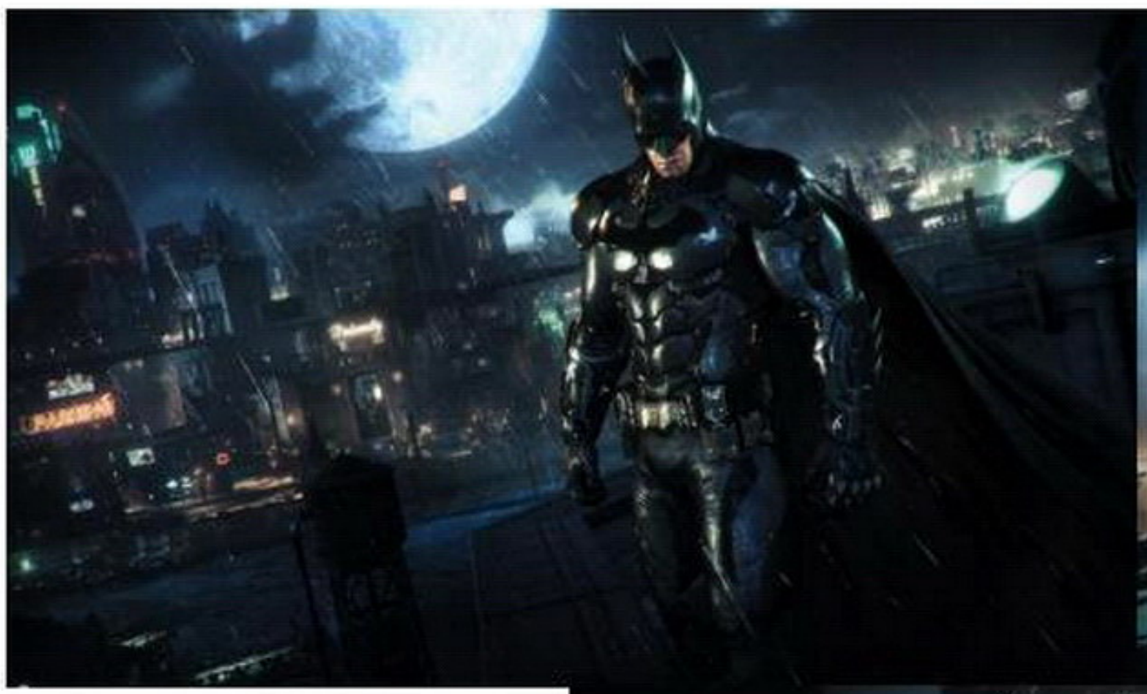
из пепла в новом «свободном» Готэме. Его цель несколько отличается от планов прочих антагонистов Темного рыцаря. Он не желает смерти Брюсу Уэйну – ему вообще глубоко безразлично, кто прячется под маской Бэтмена. Умереть должен сам образ мстителя. Жители Готэма должны увидеть, что доверили свои жизни не супергерою, а простому человеку, такому же слабому, как и они сами.

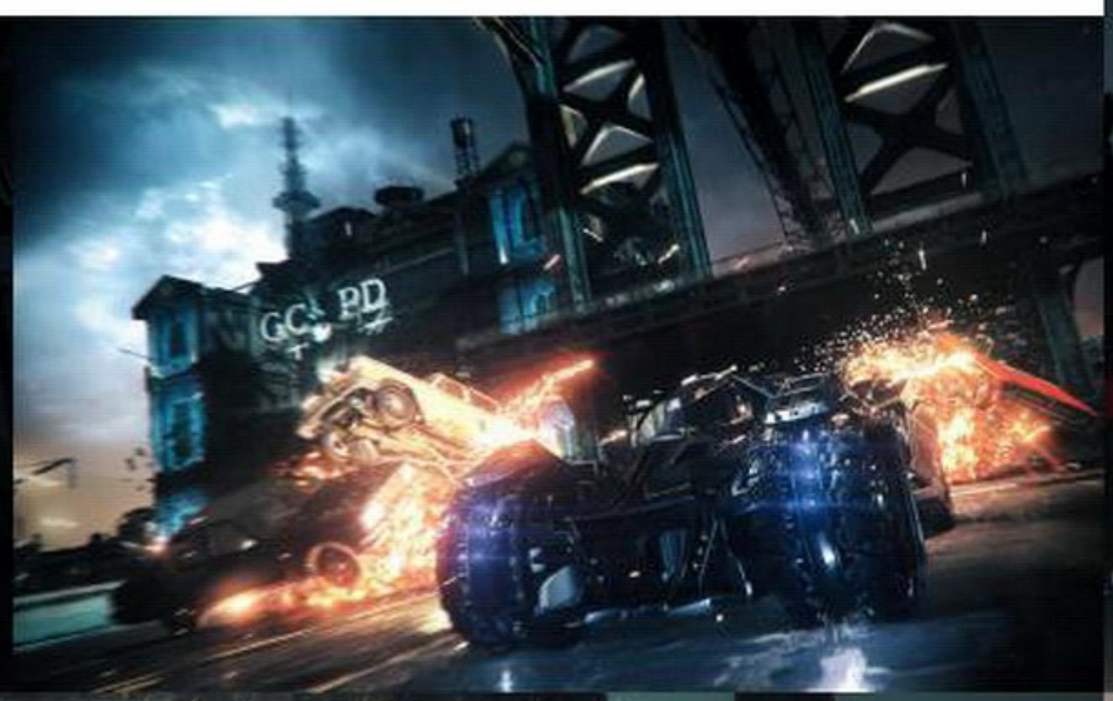
В поддавки со смертью

Попытка выпустить наружу страхи Бэтмена и заставить его с ними бороться – главная тема игры. На протяжении всей истории Брюса изощренно пытаются сломать и снаружи, и изнутри. Наблюдать за этими попытками любопытно, вот только Бэтмен все равно идет по выбранной дороге и ни один мускул на его героическом лике не дрогнет. Трагические тяжелые воспоминания, призраки прошлого, друзья, вынужденные страдать, помогая Уэйну, – ничто не выбивает Темного рыцаря из колеи. Он всегда хладнокровен. «У тебя разум убийцы, признай это», – скажут однажды Брюсу. Он только промолчит.

При этом сюжетная линия собрана из всех мыслимых и немыслимых штампов комиксов и супергеройского кино. Утомляющие пафосные речи Крейна, угроза массового теракта, похищения, предательства – большинство сюжетных поворотов легко предсказать. Если перед сеансом игры пересмотреть «Темного рыцаря» Нолана и приготовить мисочку попкорна, то никаких проблем с восприятием местной истории не возникнет, но вот копаться в ней строго не рекомендуется – можно и разочароваться. Разогревается сюжет лишь ближе к развязке, но тут уж положение обязывает – финал трилогии, как-никак.

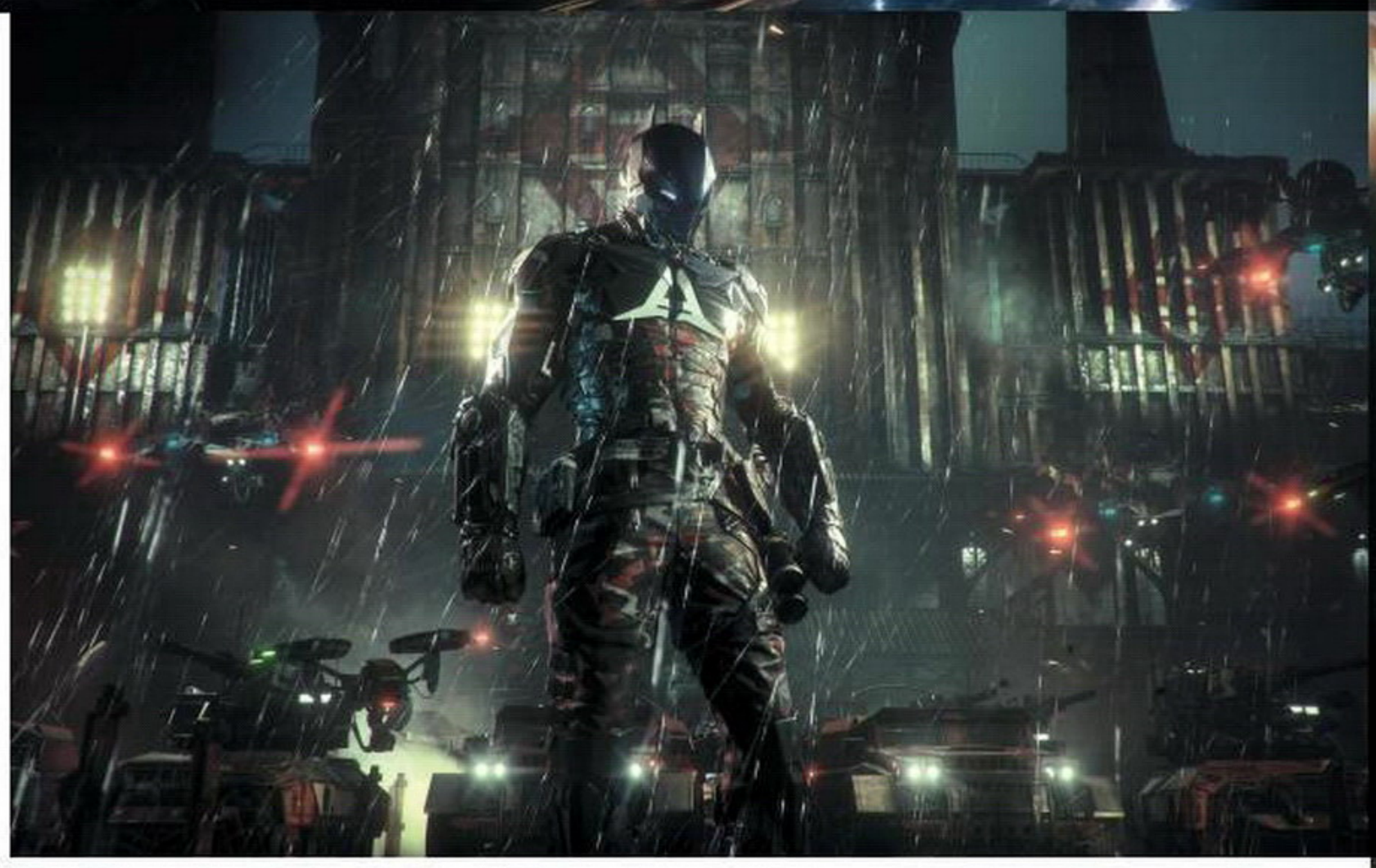
Но вторичности сценарных поворотов можно запросто не заметить за постановкой. За три года, прошедшие с выхода **Arkham City**, разработчики заметно выросли над собой – ролики из Arkham Knight можно нарезать в отдельный фильм и пускать в кинотеатры. Насыщенные событиями (и взрывами, само собой) сцены дополняются прекрасно подобранным оркестровым саундтреком (который хоть и не застревает в памяти, но глубины эпизодам придает) и мастерской работой виртуального





ХУДОЖНИКИ ROCKSTEADY вообще на высоте – обновленный костюм Бэтмена просто загляденье

ОСТРОТЫ ВОЖДЕНИЮ ДОБАВЛЯЕТ РАЗРУШАЕМОСТЬ. Гоняясь за очередным негодяем, можно не переживать, что декорации вам помешают: бэтмобиль сшибает деревья, заборы и лавочки, в крошку разносит колонны и памятники, даже углы зданий лихо разбивает на кирпичики



В ТЕ РЕДКИЕ МОМЕНТЫ, КОГДА РЫЦАРЬ ВСЕ ЖЕ ПРЕКРАЩАЕТ НЫТЬ и начинает действовать как хладнокровный профессионал, он становится довольно сносным персонажем. Да и выглядит бесконечно стильно

оператора. Здесь к Rocksteady претензий быть не может – если уж и заимствовать у Голливуда, то только лучшее.

Но вот острого дефицита действующих лиц не в состоянии скрыть даже толковая постановка. Бэтмен, как всегда, твердо изображает волка-одиночку, настойчиво отвергая помощь Робина и Найтвинга, так что на «светлой стороне», кроме самого Бэтмена, мы почти всю игру наблюдаем лишь классическую команду из Альфреда, комиссара Гордона и Люциуса Фокса.

На противоположной стороне не многим гуще. Помимо Пугала, заметную роль играет титульный Рыцарь Аркхема, ну и еще пара знакомых злодеев. Всех прочих нам демонстрируют на минутку и грубым движением убирают из основного сюжета. Хотите больше Пингвина и Харви Дента? Извольте проходить второстепенные задания. Это, конечно, огорчает: уж Харви-то с помощью Пугала мог бы знатно покопаться в голове Брюса. Да и другие достойные кандидаты среди «второстепенных» злодеев есть.

Возможно, так сделали, чтобы освободить больше экранного времени для Рыцаря Аркхема. Злодей все-таки абсолютно новый, придумывался в тесном сотрудничестве с DC Comics, да и вообще, судя по многочисленным интервью и показам, разработчики новым персонажем гордятся.

И, как бы так сказать… напрасно? Рыцарь Аркхема – до ужаса скучный тип. От сурового мстителя ждешь хладнокровия, а не жалоб и срывающегося голоса, но на протяжении всей игры он только и ноет о том, как Бэтмен испортил ему жизнь и должен поплатиться за это. Загадочности в Рыцаре тоже практически нет – хорошо знакомые со вселенной игроки без труда разгадают, кто прячется под маской, уже к середине игры.

Однако есть в истории еще один поворот, вводящий персонажа, которого вполне можно считать главным героем заключительной главы аркхемской трилогии. Он запросто вытягивает весь сюжет на себе. Более того, поворот порождает отдельную сюжетную ветку, которая плотно переплетается с основными событиями, заметно придавая им вкуса и приводя историю к мощному запоминающемуся финалу.

Город, погрязший в грязи

С постановкой все хорошо не только в роликах, но и в сюжетных заданиях. Порой предлагают предаться весьма экстравагантным делам. Например, обезвреживать бомбы, пытаясь не попасться на глаза злодею, увлеченно исполняющему песню. Или исследовать недостроенную ветку метро в попытках пробудить древнее растение.

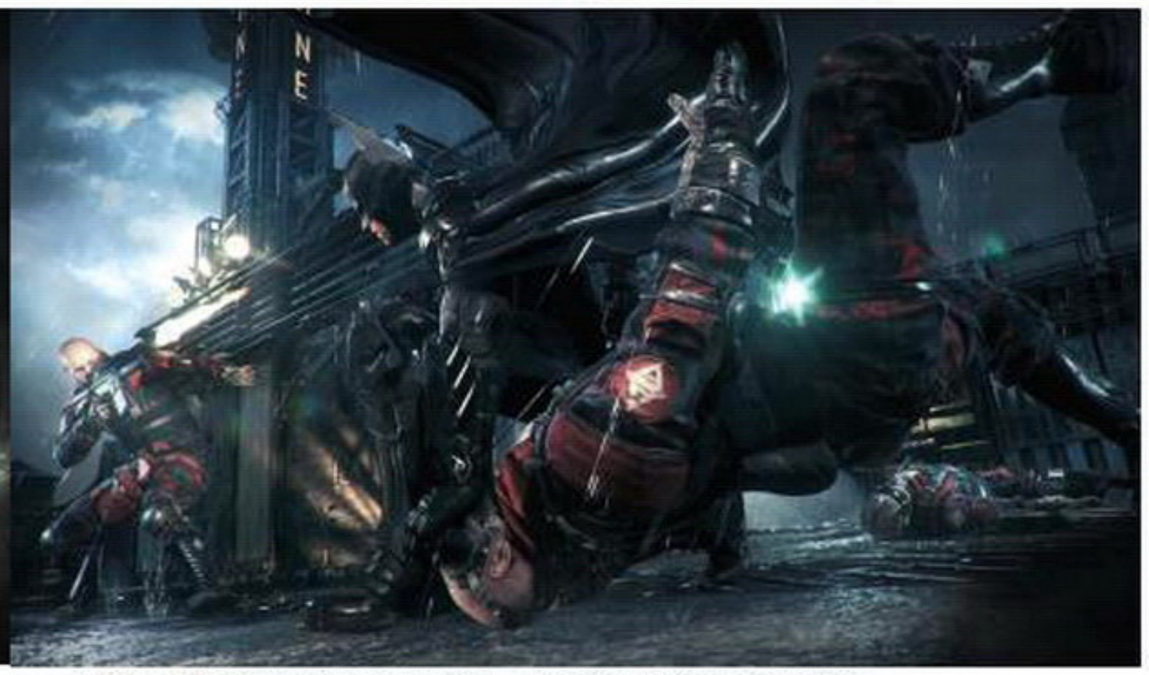
Традиционно уделено много внимания детективным штучкам. Игра в следопыта, анализ видеозаписей, восстановление цепочки событий в духе **Remember Me** – реализовано все предельно просто, но почувствовать себя «величайшим детективом в мире» хорошо помогает.

А вот более привычным вещам вроде битья злодейских морд и тихого выслеживания противников с прятками под потолком на сей раз уделено куда меньше времени. Потому что едва ли не половину внимания на себя перетянул бэтмобиль.

Транспортное средство – не просто гаджет для быстрого преодоления дистанций, не просто бэт-Плотва, а полноценная ос-

В ГЕЙМПЛЕЙ бэтмобиль вплетен органично– многие головоломки решаются с его применением. Это здорово освежает ощущения от игры

НАБОР ГАДЖЕТОВ СО ВРЕМЕН ARKHAM CITY почти не изменился. Единственная интересная новинка – синтезатор речи, позволяющий отдавать противникам ложные приказы от имени их начальства



ДРУГАЯ ЗАМЕТНАЯ ДОБАВКА – «страшный мультиудар», возможность последовательно вырубить до пяти противников разом. Получается очень шумно, но зрелищно

нова новой механики. Ощущения вполне сопоставимы с некоторыми частями той же **Need for Speed**. У бэтмобиля заметно играет подвеска, при желании он запросто уходит в управляемый занос и лихо подпрыгивает на кочках. Rocksteady удачно нащупали баланс между интересной ездой и простотой управления: просто гонять по Готэму, сшибая автобусные остановки и зазевавшихся преступников, безумно весело – отличный способ разрядиться между сюжетными заданиями. Для полного счастья теперь не хватает только бэт-самолета.

Но скоростной бронированный болид лишь одна из ипостасей бэтмобиля. В любой момент его можно трансформировать в настоящий танк, поливающий технику противника шквальным огнем из пулемета и осыпающий снарядами из мощной пушки. Происходящее отдаленно напоминает **Transformers** в исполнении High Moon. Правда, там баталии больше смахивали на возню с пластиковыми игрушками (весело, но как-то несерьезно), а здесь все ощущается по-взрослому. Лязг и скрежет металла, снопы искр, разлетающиеся в пыль стены и оглушающий грохот в ушах – пару лет назад мы бы и не подумали, что когда-то будем такими словами описывать игру о Бэтмене. На такой механике хоть отдельную игру выпускай.

Что до охоты и драк, то тут все осталось почти без изменений. Выслеживать и аккуратно убирать негодяев, таясь на горгульях и в вентиляционных шахтах, все еще интересно, но стоит учесть, что немного изменился баланс. На средней сложности Бэтмен с легкостью выдерживает парочку автоматных очередей, и в большинстве случаев можно идти напролом, не слишком заботясь о скрытности. Хороший вариант для тех, кто лю-

ЕДИНСТВЕННЫЙ ПОВОД изучать город – это поиск трофеев Загадочника, коих на сей раз больше двухсот. Но это развлечение на любителя

СВОЕГО АПОГЕЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА ДОСТИГАЕТ В ПАРНЫХ БОЯХ. Круша неприятелей в компании Женщины-кошки, Найтвинга или Робина, можно не только переключаться между персонажами, используя их гаджеты, но и задействовать мощные парные приемы и добивания. Жаль, что такие стычки случаются всего несколько раз за игру

бит Бэтмена, но не любит стелс-экшены. Правда, настоящим Темным рыцарем себя так не почувствуешь – о тактике и бэт-гаджетах в таких условиях даже вспоминать не приходится.

А вот на высоком уровне без тщательного планирования и активного использования доступных инструментов не обойтись: Бэтс становится уязвимее, а противники частично избавляются от глухоты. Победа не рефлексами, а собственным пытливым умом дарит совсем иные эмоции.

Драк это тоже касается в полной мере. На среднем уровне сложности Arkham Knight – простой двухкнопочный beat 'em up. Сражения на нем требуют не столько внимательности, сколько чувства ритма: удар, удар, уворот, контратака, удар. По ощущениям стычки больше напоминают игру в танцевальный симулятор.

То ли дело высокий уровень сложности. Тут нужно держать ухо востро и молниеносно соображать.

Этих двух вырубаю сразу, громилу оглушаю. Пока он не пришел в себя, стреляю в его напарника из шокера. Сзади наседают двое – вооружены битами. Кувырок в сторону, первый получает в лоб бэтарангом, второго притягиваю крюком и, извернувшись, со всей силой прикладываю его головой об электрощиток. Тем временем очнулся громила – он с размаху швыряет в меня своего оглушенного шокером напарника. Шаг в сторону. Бедолага врезается головой в стену, а в громилу уже летит оказавшийся под рукой огнетушитель. Глухой металлический удар. Бой окончен.

Со стороны это все еще похоже на танец. Только вот ощущается уже чуть ли не тактикой в реальном времени.

Поезда в Готэм не ходят

Готэм потрясающе красив. Холодное стекло и уходящие в небо бетонные коробки нависают над разлагающимися переулками, полными крыс и грязи. Улицы утопают в красках неоновых огней, стонут под бесконечным проливным дождем. Дух города, породившего Темного рыцаря, разработчики передали превосходно: Готэм хочется изучать, заглядывая в каждый проулок и в каждую подворотню. Тем более двух одинаковых улочек тут не найдешь.

НЕ ПРОЙДЯ порядочной части сайд-квестов, не удастся увидеть истинную концовку. Решение неоднозначное, пусть и не фатальное: побочные приключения не так уж и дурны

И тем печальнее становится осознание того, что город пуст. Это всего лишь декорация, сделанная с маниакальным вниманием к деталям, но абсолютно безжизненная. Ее цель – создать настроение, окружить героя естественной для него средой. Не более того.

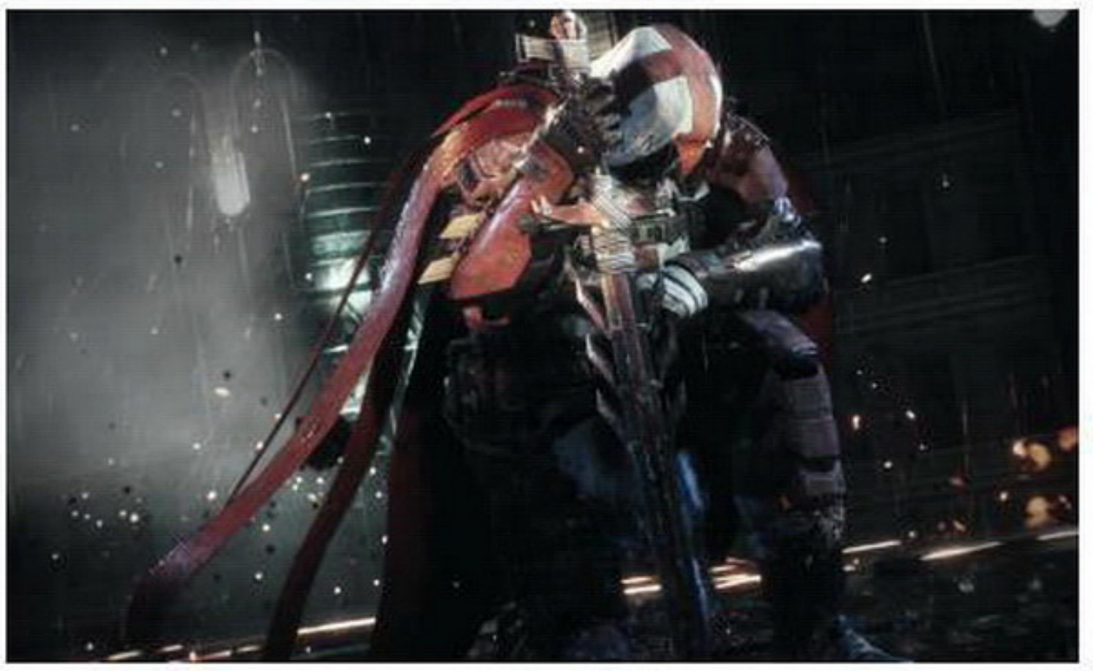
Здесь и заданий, фокусирующих внимание на открытом мире, практически нет. Даже традиционное уничтожение всяких вышек-блокпостов происходит инстинктивно – они сами постоянно попадаются на пути по ходу прохождения сюжета.

Игра вообще гораздо камернее, чем может показаться. Даже несмотря на формальное наличие открытого мира и множества сайд-квестов. Все второстепенные задания здесь приклеены к прогрессу сюжетной кампании. К примеру, однажды вас попросят спасти похищенного отморозками пожарного. В процессе выяснится, что на самом деле пропала целая пожарная бригада – несчастных, разумеется, нужно спасти. И можно, конечно, отправиться разыскивать бедолаг самостоятельно, но это попросту ни к чему. Игра все сделает за вас: после практически каждой сюжетной миссии Альфред будет сообщать вам примерное расположение очередного пожарного. Прогресс же некоторых других второстепенных заданий вообще стопорится, пока вы не пройдете определенный кусок сюжета.

■■■

Главное в случае с Arkham Knight – не обманываться. Не ждать от сценария слишком многого, не относиться к открытому миру иначе как к красивой декорации и полигону для испытания бэтмобиля (потому что это он и есть). Все это не умаляет ее реальных достоинств.

Arkham Knight сделана людьми, которые действительно всей душой любят вселенную Темного рыцаря и не боятся подать ее в том свете, в котором сами считают нужным. Это большая, красивая, эпичная игра, которая при этом не боится скалить зубы и заставлять игрока активно работать извилинами. Не такое уж частое качество для игры-блокбастера. ■



В БОЛЬШИНСТВЕ второстепенных заданий предстоит заниматься ровно тем же самым, что и в сюжетной кампании. Но пара оригинальных квестов все же есть

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✓
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓

ДОЖДАЛИСЬ?
Громкий и запоминающийся финал трилогии. Несмотря на некоторые огрехи, мы готовы вновь повторить: столь качественных игр о Бэтмене (да и других супергероях) мы еще не видели – и, скорее всего, не увидим еще очень долго.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★☆	9
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★	10
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★☆	9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★☆	9

Рейтинг

9,0

«Отлично»

ИСКУССТВО 2.0

КАК РАЗРАБОТЧИКИ СОВМЕЩАЛИ ИГРЫ И КОМИКСЫ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Так вышло, что культура комиксов развивается сегодня на нескольких медиауровнях сразу. Поклонники графических историй отслеживают новые выпуски классических серий и с энтузиазмом обсуждают новинки вроде сборника макабрических сказок Through the Woods – по версии ряда профильных изданий, главного комикса 2014 года. Кинокритики рассуждают на тему того, почему все новые фильмы про Брюса Уэйна выглядят как насупленная драма с БДСМ-уклоном, ищут (и находят) новозаветные мотивы в «Мстителях» и делают ставки на грядущий кроссовер Зака Снайдера «Бэтмен против Супермена: На заре справедливости». С видеоиграми все еще любопытнее. Тут комиксы в разное время пытались адаптировать, заменять и едва ли не придумывать заново; четверть века этот вид искусства принимал в играх самые затейливые формы.

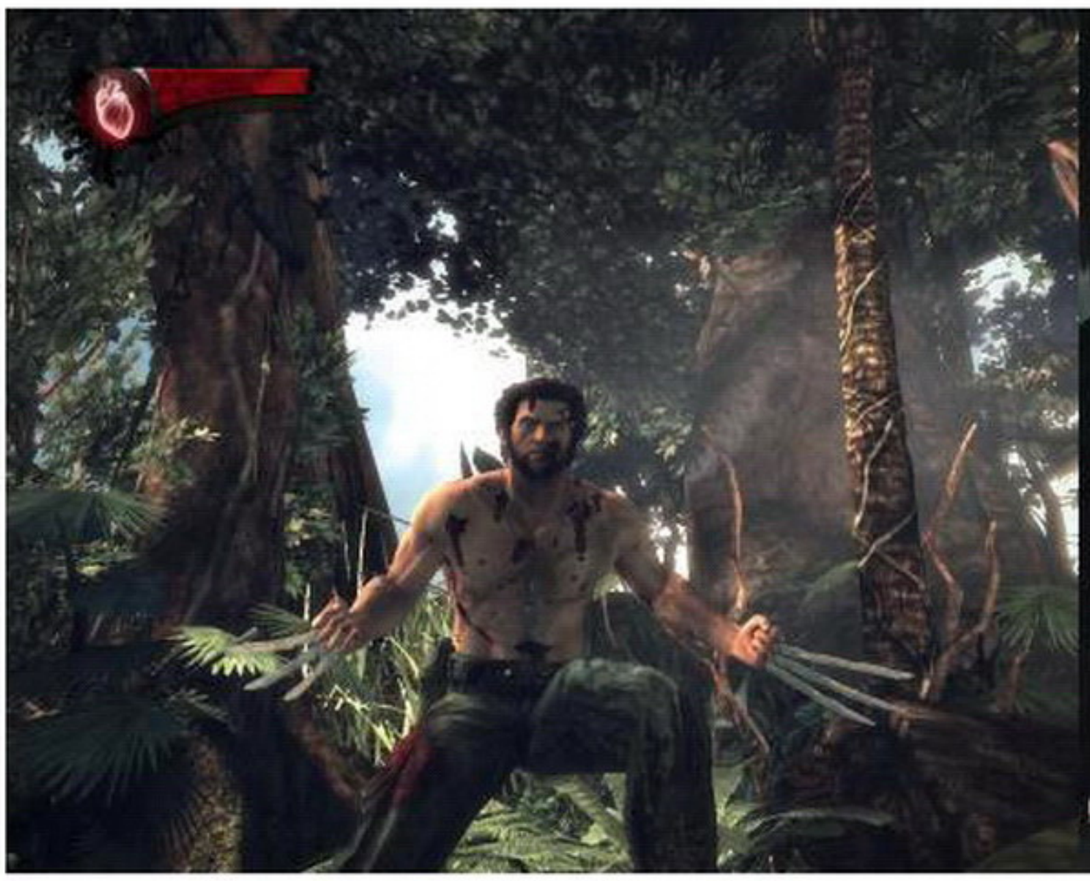
Сегодня мы поговорим о том, как именно разработчики совмещали два вида подачи истории и что из этого получалось, а по ходу вспомним несколько важных игр по комиксам, о которых в эпоху блокбастеров **Rocksteady** многие наверняка успели подзабыть.

Культ личности

Один из главных приемов, позволяющих авторам максимально изящно перекладывать комиксы в плоскость видеоигр, – это подражание сценарной модели первоисточника. Один из успешных примеров такого подхода – игра по мотивам «Карателя» издательства Marvel Comics. Хмурый ветеран вьетнамской войны надевает футболку с огромным черепом, вооружает себя до зубов и отправляется выкашивать преступность, механически вгрызаясь огнем в любое зло, что видит у себя на пути. Так можно вкратце описать идею многолетней саги про Фрэнка Касла (несмотря на то, что серия содержит в себе множество мини-историй, без малого отдельных криминальных драм), и примерно так же вы, вероятно, объясните приятелю прелесть шутера **The Punisher** студии **Volition** (несмотря на то, что здесь самостоятельный сюжет с участием Сорвиголовы и Кингпина, да и Касл в игре оказался ветераном войны в Персидском заливе). Фасад в любом случае общий: Каратель стреляет в головы, ломает руки, душит, пытает пилой, выбрасывает людей из окон… и все ради того, чтобы пробить себе путь дальше, схватить за глотку очередного босса. Сюжет в обоих случаях целиком завязан на трагедию героя. А поскольку схема еще и идеально вписывается в формат традиционного шутера с его делением на уровни, врагами разной степени опасности и бешеным ритмом, тождество двух культурных форм здесь без малого абсолютное.

Ровно на том же топливе – адреналине, непреходящей ярости, свойственной лучшим комиксам про Росомаху (см. хотя бы Old Man Logan), – работала **X-Men Origins: Wolverine**. В фокусе – пластичный мужчина с ножами в руках; вокруг – те, на ком лезвия не стыдно опробовать. Остальное, в принципе, не так важно – **Raven Software** удалось отразить в игре сущность героя, передать его нерв. Конечно, в первую очередь Логан – трагический герой, а не ходячая хлеборезка-убийца, но в конкретной ситуации он показан так, как нужно: мстящий за смерть подруги человек-мутант, насильно вытянутый из размеренной жизни лесоруба, едва ли может вести себя спокойнее.

Смирения и кротости глупо было требовать и от Джеки Эстакадо, героя триллера **The Darkness**, чьи авторы также метко передали суть соответствующих комиксов. В день совершеннолетия сын наемника и проститутки внезапно получает в распоряжение злую сущность – отращивает многофунк-



КРОМЕ ЖЕСТОКОСТИ И АГРЕССИИ, в X-Men: Wolverine было не так много интересного. Но больше и не требовалось

ПОНИМАНИЕ ТОГО, ЧТО ПЕРЕД НАМИ тот самый Каратель из комиксов, приходит в The Punisher довольно быстро

АВТОРЫ НОВЫХ ИГР про Бэтмена в полной мере передали фактуру комиксов: сперва на уровне отдельных личностей и их отношений (см. весьма камерную Arkham Asylum), а затем и в масштабах целого Готэм-Сити.

циональных черных змей за спиной и учится призывать стайку хищных миньонов. Дальнейшие события The Darkness посвящены тому, как все это в комбинации с огнестрельным оружием помогает Джеки методично устранять подчиненных собственного дяди-гангстера; мягко скажем, что милосердия в этом процессе не больше, чем в допросах Фрэнка Касла.

В двухмерных играх девяностых все зачастую было еще проще: над тем, чтобы как-то подробно передать дух первоисточника, воспроизвести в общих чертах оригинальные сценарные ходы можно было особо не думать – хватало культовой фигуры на первом плане, вокруг которой уже были воссозданы все механики и декорации. Наглядный пример здесь – **Judge Dredd** 1995 года, где самой занятной особенностью было то, что играли вы за того самого судью со знаменитым сталлоновским подбородком. Впрочем, вышел фильм в том же 1995-м, так что факт этот оценили уже чуть позже, когда картина стала несоизмеримо культовее комиксов Джона Вагнера.

На культовость своих героев прочно был завязан и **RoboCop Versus The Terminator**. Экшен интерпретировал комикс Dark Horse 1992 года, но за антагонизмом двух тотемных киборгов кинематографа восьмидесятых факт этот, кажется, слегка затерялся. С оригиналом авторы могли обращаться так, как им заблагорассудится, – игра впечатляла уже на уровне замысла; большие пушки, свинец и взрывы искупали здесь любые недостатки, а скорее, попросту не позволяли их вам разглядеть.

Чуть позже характеры из комиксов, с их незыблемой репутацией в массовой культуре и яркой индивидуальностью, разработчики стали активно использовать в файтингах. В **X-Men: Children of the Atom** (1994) мутантов поместили на одну арену со сборной марвелловских суперзлодеев калибра Магнето и Джаггернаута. Затем персонажей той же Marvel стравили в клинче с видными фигурами игр Capcom (из этого опыта выросла известная серия файтингов, последняя часть которой, **Ultimate Marvel vs. Capcom 3**, вышла в 2011 году). В 2008-м вселенная **Mortal Kombat** схлестнулась в кроссовере с DC Universe – и надо полагать, конфликт Саб-Зиро и Бэтмена (или, скажем, Китаны и Женщины-кошки) спустя 15 лет вполне заменил кому-то бой Терминатора и Робокопа.

Мир за холстом

Постепенно, вслед за развитием технологий и появлением новых

ФАЙТИНГИ-КРОССОВЕРЫ ЛУЧШЕ ВСЕГО НА СВЕТЕ помогают ответить на извечный детский вопрос, кто из пары популярных героев самый сильный.

НА ЛИЧНОСТЬ СУДЬИ ДРЕДДА, со всей ее бескомпромиссностью и пугающим хладнокровием, помимо игры был успешно завязан и фильм 2012 года.

геймдизайнерских трендов, акцент сместился, что называется, с частного на общее: герои комиксов стали интересны авторам игр ощутимо меньше, чем то, что этих героев окружает. И речь не столько о мифологии (здесь студии часто обращаются к киновоплощениям исходных сюжетов, аккуратно копируя уже спрессованные под экранный формат сценарии), сколько об окружении в прямом смысле этого слова – масштабных открытых площадках, заменяющих суперлюдям камерные уровни из старых игр.

Уже в **Spider-Man** 2000 года, несмотря на отсутствие там «песочницы» в привычном нам значении этого термина, герой-арахнид мало ограничивал себя в маневрах на улицах Нью-Йорка, воздушные экскурсии среди крыш и билбордов (в поисках, как водится, врагов, аптечек и бонусов) были здесь важной частью геймплея. Сегодня же представить себе игры о Паркере без этой казацкой вольницы и вовсе сложно: географический простор заменил в них сценарий и драматургию плюс стал лучшим оправданием геройской суперсилы (для чего еще ему нужна паутина?).

Показательна здесь прошлогодняя **The Amazing Spider-Man 2**, где скверно было все, кроме путешествий по воздуху. Система управления позволяла вам не только изящно скользить среди небоскребов, но и, скажем, лепить из паутины трамплины. И в каком-то смысле акцент на полетах был безупречно оправдан: ощущение супергеройского могущества, возникающее в момент диких прыжков над мегаполисом, – это то, что комиксы (и даже одноименные блокбастеры в 3D) передать способны в последнюю очередь. В этом же, к слову, легко видеть причину успеха серий **Prototype** и **inFamous**, которые, несмотря на отсутствие графического первоисточника, напоминают собой именно что современную, более глубокую и осязаемую форму рисованных супергеройских историй.

Кроме нужной степени эмоционального вовлечения, объемный игровой мир обеспечивает еще и удобную повествовательную модель – структуру исходных сюжетов (а речь здесь часто идет о десятках и сотнях выпусков комиксов), как видно на примере той же **Batman: Arkham City**, вполне можно адаптировать под опенворлд-игру. Цепочки квестов, бонусы, локации, боссы-суперзлодеи – все это здесь в той или иной мере является фан-контентом. Так что дело в итоге всегда лишь в том, что именно планируют авторы – смоделировать насыщенный, полный остросюжетных историй и занятий мир или попытаться удивить тем, что в их игре можно резво прыгать с антенны на крышу.

Ka-bang!

Отдельные студии в попытках симбиоза игр и графических сюжетов шли еще дальше. Так, в 2003 году **Ubisoft Paris**, сочиняя шутер **XIII**, не только переработала первые пять выпусков одноименного комикса, но и попыталась ретранслировать его художественный стиль: картинка здесь напоминала рисунок (результата применения cel-shading), диалоги воспроизводились во всплывающих окошках, а ряд действий дополняли короткие экспрессивные надписи крупными буквами.

Интересно, что подобная мимикрия здорово помогла игре не только в плане аутентики. Дело в том, что ряд сцен здесь напоминал фильмы Марио Бавы пополам со злым мультфильмом (чего только стоят моменты с загарпуниванием человека в голову и ударами ножа в глаз), а комиксовый стиль сообщал жестокости элемент карикатурности. Хотя рейтинг ниже «М» игра, конечно, не получила.

Помимо визуальной стилизации, дотошно подражать оригиналу помогает и прием иного толка. Путь в играх антигероя Дэдпула (история длиной лет уже в десять) отчасти рифмуется с судьбой Дэдпула в комиксах. В обоих случаях герой дослужился от рядового врага мутантов Икс до протагониста отдельной истории, причем игра **High Moon Studios** (2013) по духу четко соответствовала оригинальной серии комиксов. Дэдпул здесь также прекрасно осознавал, что существует благодаря сценаристам и художникам (к слову, частично тем же самым – над игрой работал Дэниэл Уэй, один из авторов **Deadpool** с 2008 года), фирменно шутил и не стеснялся в репликах.

Стоило передать характер остроумного наемника, и нужда в дополнительной стилизации моментально пропала; в отличие от той же XIII, классические комиксовые шрифты здесь

ДЕКОРАЦИИ конструктора позволили авторам LEGO Marvel Super Heroes максимально изобретательно изложить в игре битвы людей с суперспособностями

СЕГОДНЯ ЭКШЕН XIII ИНТЕРЕСЕН в первую очередь как своего рода комикс в динамике

ЗА СЧЕТ ВЕРНО РАССТАВЛЕННЫХ АКЦЕНТОВ Deadpool стала одной из самых аутентичных игр по комиксам

не задавали, а лишь подчеркивали преемственность произведения. Харизма героя оказалась главнее всего.

По тому же принципу работают супергеройские игры в декорациях конструктора LEGO. Их авторы явно в какой-то степени озабочены первоначальными сюжетными ходами, целевыми установками персонажей и открытым миром (см. особенно **LEGO Marvel Super Heroes**), но важнее всего им, безусловно, грамотно передать характеры. Парой штрихов обозначить популярный образ, одновременно добившись эффекта комизма и узнаваемости; сделать успешную, небанальную пародию.

Дело усложняет то, что кубики лего, из которых разработчики моделируют свои миры, – сам по себе известный визуальный образ, моментально считываемый сегодня миллионами людей. В какой-то мере это оттеняет самобытность первоисточника (комикса или фильма – не так важно). Приходится к типичной атрибутике вроде плащей, масок и фирменного оружия добавлять ряд более тонких нюансов личности – меткие реплики, движения, мимику. Чтобы условного Робина на экране вы смогли узнать, даже если он внезапно решит сбросить костюм. И задача это, надо думать, несколько более сложная, чем подрисовать декоративные «BOOM!» и «CLACK!», как в XIII.

■■■

С другой стороны, проводить параллели и сравнения между разными методами совмещения игр и комиксов вообще непросто. Слишком многое зависит от первоисточника, жанра, задач сценаристов и геймдизайнеров. Жестокость, сполна отражавшая в The Punisher суть оригинала, в эпизодической серии **The Walking Dead** была лишь обязательным дополнением, – в первую очередь авторы старались передать здесь драму людских отношений в постапокалиптическом мире. В Ultimate Marvel vs. Capcom 3 Железный человек был персонализирован костюмом и набором умений, а в LEGO Marvel Super Heroes он оказался объектом меткой иронии (вспомните сцену, где Старк сетует на отсутствие своей железной оболочки: мол, без костюма он слишком медленный).

Так что в определенном смысле следить за играми по комиксам давно уже не менее увлекательно, чем наблюдать за развитием самих комиксов, – как минимум с разнообразием здесь все в полном порядке. ■

ТЕМНЫЙ РЫЦАРЬ

ВСЕЛЕННАЯ БЭТМЕНА

МИХАИЛ ПОПОВ

Супергероев в фантастике едва ли не больше, чем злых гениев. Сотни чудаков случайно попадают под воздействие радиации или химикатов, получают какие-нибудь особенные способности, надевают обтягивающее цветное трико, закрывают лицо маской– такой, чтобы врагам сразу становилось тоскливо, сочиняют себе мощное имя и с чистой совестью отправляются творить добро направо и налево. Однако действительно запоминающихся супергероев очень мало. На мировом уровне известность получили лишь несколько из них – патриарх Супермен, пылкий юноша Спайдермен и... Кто третий?

Бэтмен... Как много в этом звуке для сердца русского слилось. «Человек-летучая мышь» является, пожалуй, самым известным голливудским супергероем в нашей стране. Ребята из «Фантастической четверки» или, например, «Людей Икс» хорошо известны на Западе, но у нас они находятся в совершенно другой весовой категории. Бэтмен – это наше все. Однако хорошо ли мы его знаем? Ведь мало кто в курсе, что он – один из самых старых американских супергероев.

Не буди во мне мышь

Самым первым супергероем (под данным термином, естественно, следует понимать не фольклорных персонажей типа Ильи Муромца или тибетского Гесера, а героев американских комиксов) был хорошо известный нам Супермен, он же Человек из стали. Комикс с его участием впервые вышел в далеком 1938 году. А первая история про Бэтмена была напечатана в 27-м выпуске **«Детективных комиксов»** в 1939-м. Таким образом, Бэтмен – второй старейший супергерой на свете. В этом году у него своеобразный юбилей – 66 лет.

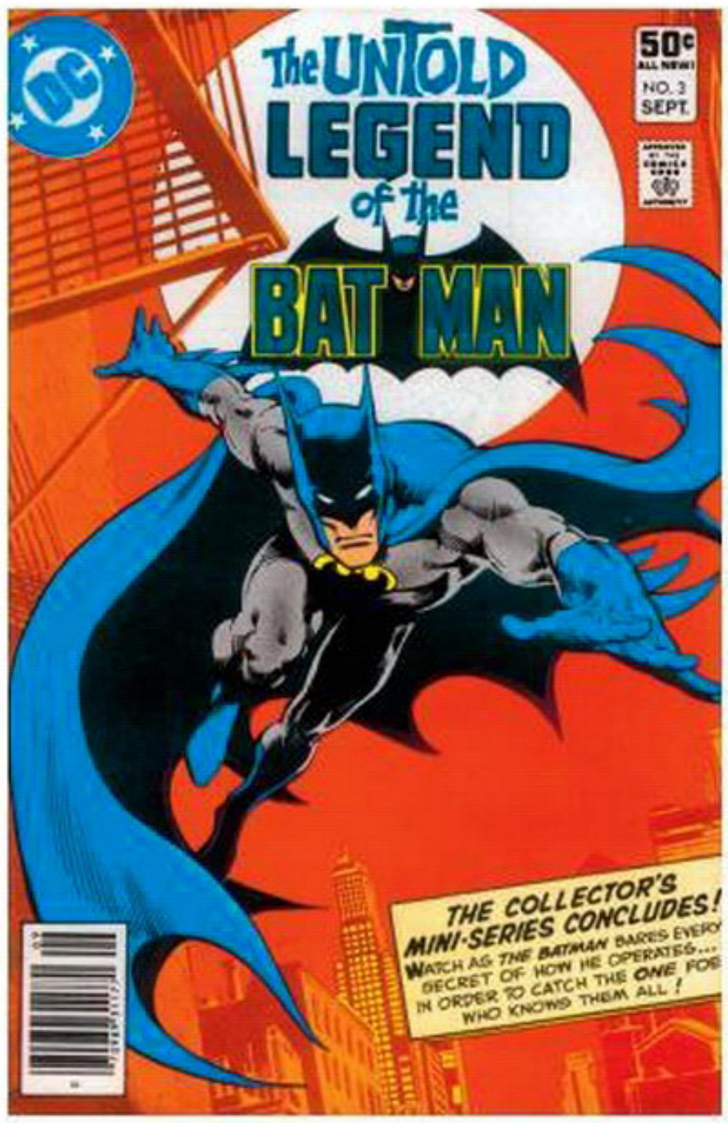
По словам создателей Бэтмена, художника Боба Кейна (1915–1998) и писателя Билла Фингера (1914–1974), образ «человека-летучей мыши» был навеян такими героями, как Зорро, Доктор Саваж, Тень, Фантом, Дракула, Шерлок Холмс, Дуглас Фэрбэнкс, Супермен и Дик Трейси. Все началось с того, что Кейн задумал создать супергероя, лишенного каких-либо фантастических способностей. Рабочее имя персонажа было «Человек-птица» (Birdman). Ознакомившись с этой идеей, Фингер предложил изменить имя на «Бэтмен» (в оригинале это писалось как Bat-man). Он же сочинил для него первую историю, снабдил его маской-капюшоном вместо банальной повязки на глаза (Кейн хотел сделать ее «шахматной» расцветки), одел Бэтмена в перчатки и убрал красный орнамент с первоначального варианта костюма.

Если рассматривать вселенную Бэтмена в целом (не опираясь на конкретные комиксы, книги и фильмы), то легенда «рыцаря в маске» выглядит довольно просто и незатейливо. Дело в том, что историй про Бэтмена очень много, разные авторы интерпретировали его жизнь по-разному. Периодически изменялись биографии персонажей, их отношения и даже облик. Подобных различий очень много, поэтому единого и непротиворечивого описания всех составляющих мифов о Бэтмене дать невозможно. Мы будем ориентироваться лишь на те элементы истории,

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ

Во всех фильмах про Бэтмена его автомобили были не бутафорией, а полноценными транспортными средствами. Дизайнеры брали какую-нибудь подходящую машину и «слегка» переделывали ее кузов. Самый известный бэтмобиль появился в одном американском телешоу 1960-х годов. Это была модернизированная версия концепткара «Линкольн Футура» (кабина разделена на две части, каждая из которых похожа на «фонарь» самолетной кабины).

Jim Aparo art, Detective Comics 444, Dec 1974 - Jan 1975, DC Comics. comic book brain.com



которые почти всегда оставались неизменными.

Итак, Бэтмен – это альтер эго Брюса Уэйна, молодого мультимиллиардера, владеющего огромной промышленной корпорацией «Уэйн Энтерпрайзес». Его родители Томас и Марта Уэйн были убиты бандитами на глазах у Брюса, когда тот был еще ребенком. В знаменитом фильме Тима Бертона **«Бэтмен»** (1989) убийцей родителей Брюса является Джокер – один из главных врагов Бэтмена, однако оригинальные комиксы не акцентируют внимание на личностях людей, сделавших юного Уэйна сиротой.

Одолеваемый ненавистью к преступникам, мальчик круто меняет свою жизнь и начинает изучать рукопашный бой, электронику, химию, криминологию, занимается гимнастикой, словом, превращает себя в эдакого черепашку-ниндзя с научно-техническим уклоном. В некоторых историях про Бэтмена (самый свежий пример – недавно вышедший на экраны фильм) говорится о том, что Брюс Уэйн ездил на Восток и овладевал секретами боевых искусств в некоем тайном ордене.

Самые первые комиксы объясняли привычку Брюса наряжаться в «человека-летучую мышь» лишь стилистическими соображениями – мол, во-первых, это выглядит очень круто, а во-вторых, мистер Уэйн надевает свой «мышиный» костюм, чтобы оставаться неузнанным и пугать злодеев. В дальнейшем образ Бэтмена был усложнен.

Для остального мира он – Брюс Уэйн. Молодой плейбой, ловелас, очень перспективный жених, известный меценат. Глядя на Брюса, никому бы и в голову не пришло, что этот заурядный филантроп и есть тот самый Бэтмен. Уэйн проживает в уединенном родовом поместье за городом и очень тщательно охраняет свои бэтменовские секреты. Лишь немногие знают о его втором «я» – например, Супермен.

Имущественный вопрос

Главный аксессуар Бэтмена – бэтмобиль. По своему оснащению он весьма похож на машины Джеймса Бонда: мощный двигатель, броня, в том числе и выдвижная, на стекла; реактивные ускорители, устройство для быстрых маневров (трос с кошкой, выстреливаемый в сторону), встроенное оружие и бомбы, компьютер, видеосвязь с бэт-пещерой, медикаменты, а также персональный минивертолет (вертобэт), помещающийся в багажнике.

Бэтмобиль появился у Бэтмена в 1941 году. Сначала он ездил на стильном красном драндулете марки «Корд» (модель 1936 года), в котором не было никаких наворотов.

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ

Сравнительно недавно компания DC Comics зачем-то убрала Гордона и поставила во главу городской полиции такого же честного трудягу по имени Майкл Аткинс.

Позже дизайн бэтмобиля начал меняться, причем в конечном итоге дело дошло до абсурда: в каждом последующем комиксе про Бэтмена у него был новый бэтмобиль, совершенно не похожий на предыдущий. Это создает ощущение, что Брюс Уэйн обновляет свой

бэтавтопарк чуть ли не каждую неделю.

Долгое время у всех транспортных средств Бэтмена (автомобилей, катеров, самолетов – причем некоторые из них были трансформерами и могли выпускать крылья, колеса или гребные винты) был единый стиль: обтекаемость, темный цвет, наличие элементов в виде крыльев летучей мыши. Однако бэтмобиль из последнего фильма «**Бэтмен: Начало**», снятого на основе комиксов Фрэнка Миллера («**Город грехов**»), стал исключением. Этот нездоровый гибрид военного джипа и колхозной сноповязалки ничем не напоминает своих элегантных предшественников, вызывая бурное негодование у поклонников Бэтмена по всему миру.

Более мелкие предметы из инвентаря Бэтмена также заслуживают внимания. Самые преданные фанаты называют их с использованием приставки «бэт-». В телевизионных сериалах 1960-х годов эта практика превратилась в фарс – их главные герои с серьезными лицами говорили про бэт-веревку, бэт-радар, бэт-телефон, бэт-наручники, бэт-биту (умопомрачительное слово: bat-bat), бэт-камеру с поляризующим бэт-фильтром, а также бэт-спрей для отпугивания акул в воде.

Бэтмен почти никогда не применяет летальное оружие и не стремится убивать врагов. Его задача – обезвредить преступника и сдать его полиции. В отличие от других супергероев (например, Карателя) он не кровавый мститель, а истинное воплощение правосудия. Поэтому основное оружие Бэтмена – бэтаранг (бэт-бумеранг), хитрое метательное приспособление, начиненное электроникой и способное поражать заранее запрограммированные цели, возвращаясь после этого к своему хозяину.

Костюм Бэтмена раньше был сделан из обычных материалов и не выполнял функций брони. После изобретения кевлара (материал в четыре раза прочнее стали, созданный корпорацией «ДюПон» в 1960-х) костюм Бэтмена стал пуленепробиваемым, а его плащ, помимо всего прочего, еще и огнеупорным.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
в санаторий имени Лавкрафта.

ПРИВЕТ ОТ ЛАВКРАФТА

Одно из самых знаменитых зданий Готэм-Сити – психиатрическая лечебница Аркхем (Arkham Asylum). Все злодеи, пойманные Бэтменом, содержатся именно там.

Название этого заведения позаимствовано из творчества Г. Ф. Лавкрафта, придумавшего город Аркхем.

Лечебница была основана в 1920 году доктором Амадеем Аркхемом, перестроившим свое мрачное поместье под больницу. Сам по себе этот доктор – очень примечательная личность. Он был последователем психоаналитика Карла Юнга и сатаниста Алистера Кроули. Неудивительно, что в конце концов Амадей свихнулся и был помещен в свою же собственную лечебницу.

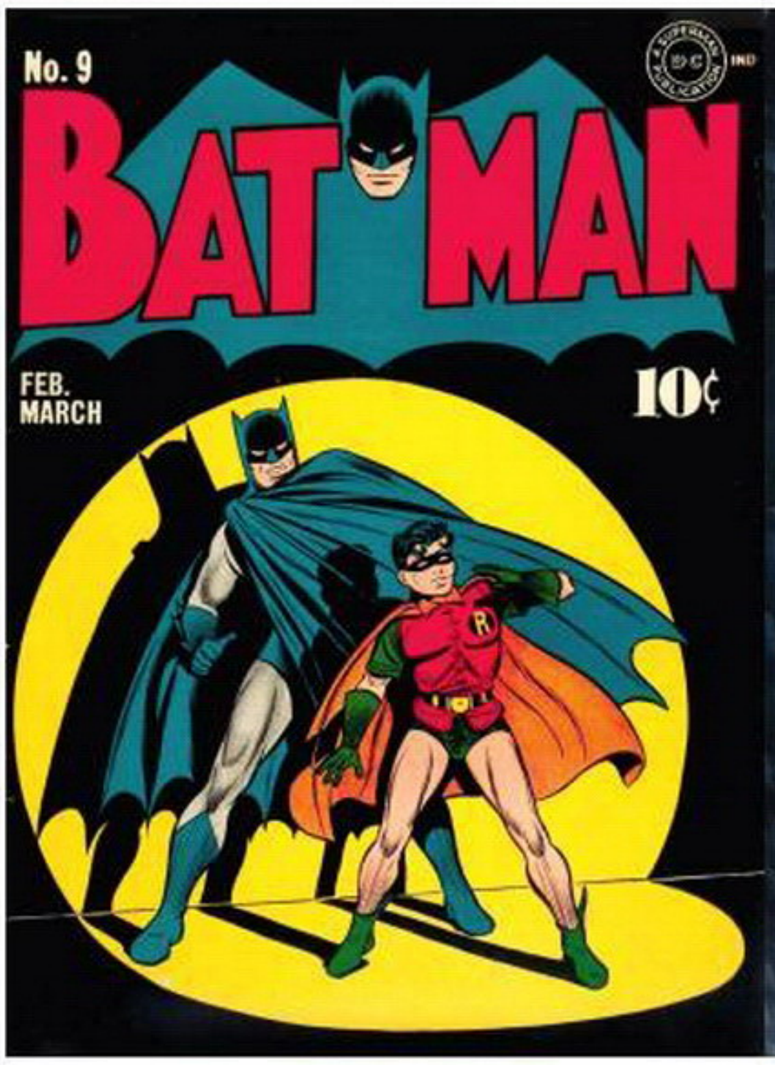
Не имей сто рублей…

Бэтмен не герой-одиночка, у него есть друзья и союзники. Преданные, храбрые, но с одним маленьким недостатком – уж слишком мало они живут.

Первый и наиглавнейший партнер Бэтмена по его ночным делам – Робин (англ. – малиновка). Это может показаться странным, но Робин не один конкретный человек. Робинов у Бэтмена было как минимум пять. Главный признак Робина как такового – это молодой человек с выдающимися гимнастическими способностями, родители которого, как и у Брюса Уэйна, погибли от рук преступников. В противоположность Бэтмену, костюм Робина пестрит желтым, зеленым и красным. Кроме того, Робин носит на ногах короткие облегающие шорты и пижонские сапожки.

Верный союзник Бэтмена, облеченный властью, – комиссар Джеймс (Джим) Гордон. Особо сказать о нем нечего – кристально честный, умный, прямолинейный и упрямый. Давным-давно он договорился с Бэтменом об условном сигнале, который подает полиция в том случае, если ей требуются услуги Темного рыцаря, – это мощный прожектор, который «вырисовывает» на небе яркий белый круг с темным силуэтом летучей мыши внутри. Кроме Гордона, есть еще два «добрых» полицейских, которые периодически общаются с Бэтменом, – Харви Баллок (в глубине души он не доверяет «летучей мыши») и детектив Рене Монтойя.

Альфред Пенниворт – дворецкий семьи Уэйн, старейший и самый преданный друг Бэтмена. Стопроцентный британец. Возраст в разных комиксах колеблется от 50 до 80 лет. Один из немногих, кто знает личность Бэтмена, и единственный, кому позволено носить огнестрельное оружие внутри поместья Уэйнов.



В молодости служил в спецназе, неплохо владеет боевыми искусствами и ревностно охраняет секреты своего господина.

Бэт-девочка – по сути, она представляет из себя примерно то же самое, что и Робин, только появляется во вселенной Бэтмена довольно редко. Всего было три бэт-девочки: Кэти Кейн (пришла на замену неудачного персонажа бэт-женщины), Барбара Гордон (дочь комиссара полиции) – она работала недолго и после очередного свидания с Джокером осталась парализованной, а также Кассандра Кейн – дочь убийцы Кейна, некогда конфликтовавшего с Бэтменом.

Люциус Фокс – управляющий компанией «Уэйн Энтерпрайзес». Талантливый топ-менеджер. Его в шутку называют «Мидасом» из-за способности одним прикосновением к деловым бумагам превратить провальное предприятие в прибыльный бизнес.

Эйс – немецкая овчарка, эпизодический персонаж ранних комиксов (появилась в 1955 году). Собака носит черную маску, скрывающую ее морду (этому есть разумное объяснение: Уэйна видели вместе с Эйсом, а у пса на лбу характерное светлое пятно, которое могло бы раскрыть инкогнито Брюса для посторонних).

Все, что не убивает, – делает сильнее

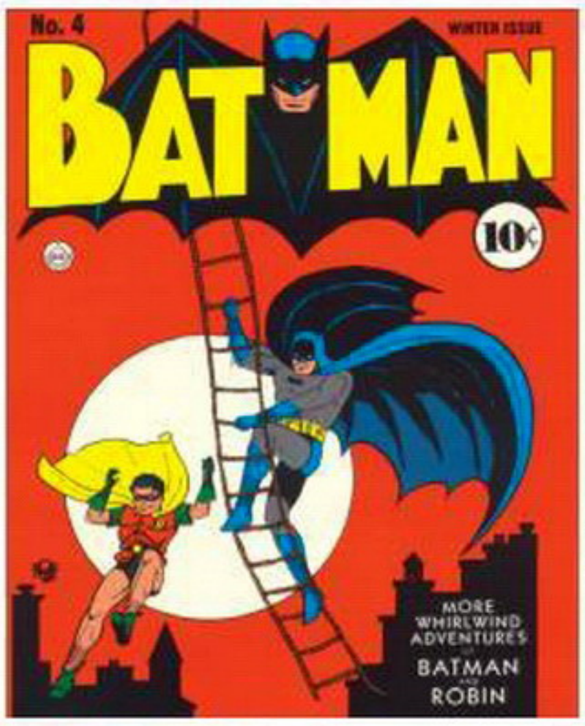
Враги Бэтмена составляют одну из самых пестрых и стильных галерей злодеев за всю историю американских комиксов.

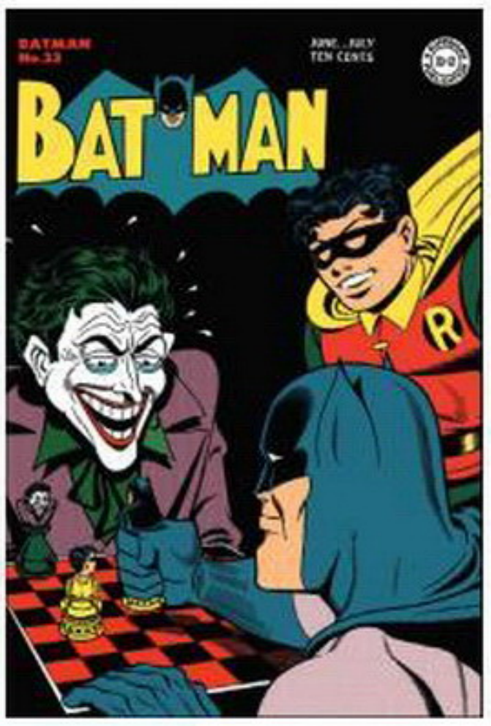
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ

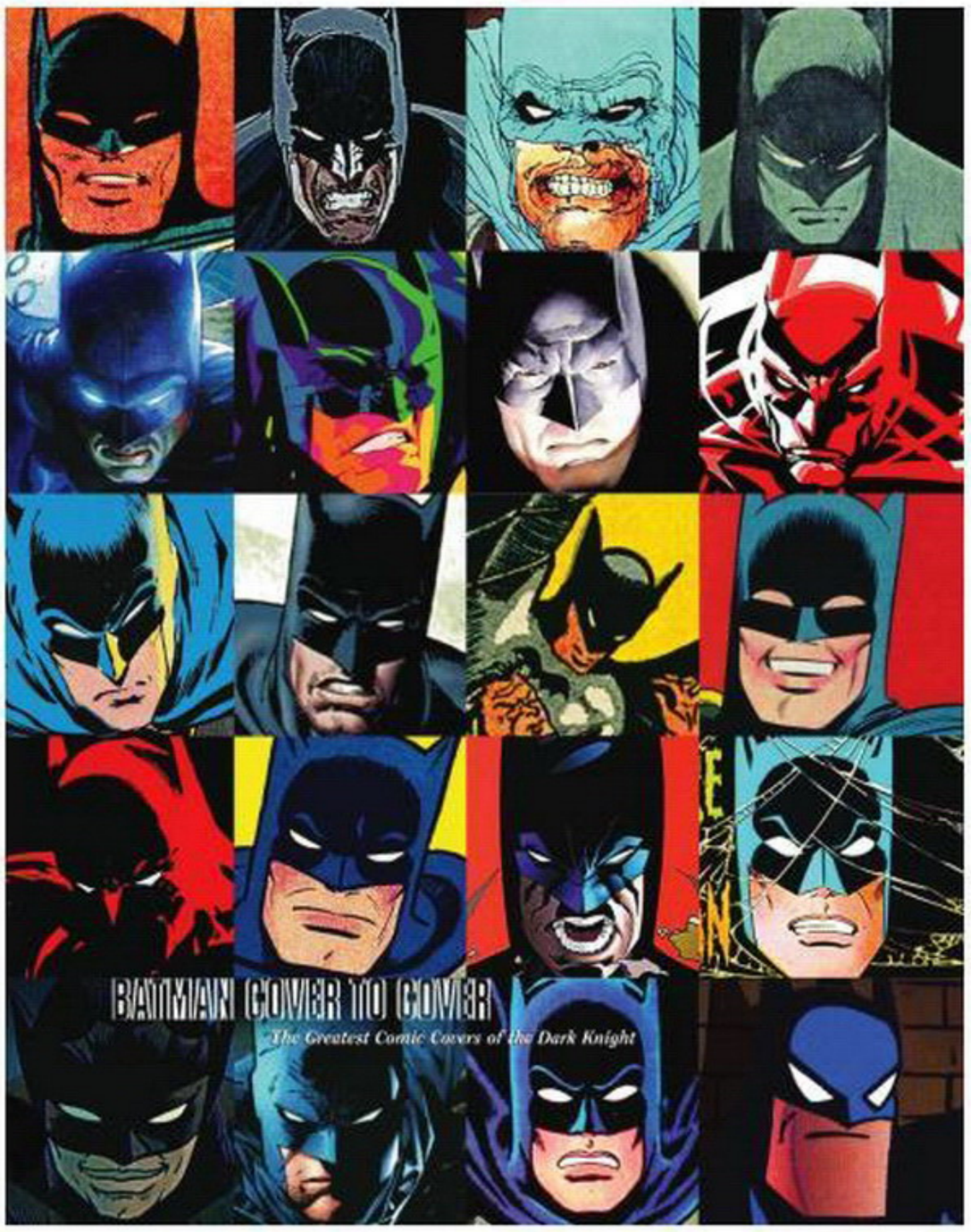
В телевизионных сериалах шестидесятых годов показан другой Джокер – безвредный клоун и мелкий пакостник. К счастью, этот образ не прижился и Джокер остался тем мрачным психопатом, к которому все привыкли.

Бэйн – заключенный, сбежавший из спецтюрьмы в Южной Африке. Там на нем проводились бесчеловечные эксперименты с использованием особого химиката Venom (то есть «яд»), в ходе которых Бэйн приобрел нечеловеческую силу. Именно благодаря ей он едва не сломал позвоночник Бэтмену во время их первой стычки. После этого Темный рыцарь ушел на больничный и с большим трудом смог вылечить травму спины.

Женщина-кошка – юная леди Селина Кайл – взломщица, грабительница и, как ни странно, защитница животных (наказывает всех, кто причиняет вред братьям нашим меньшим). В «прежней жизни» была секретаршей, но после того, как злобный босс выкинул ее из окна, получила умственный сдвиг на почве кошек. Носит обтягивающий черный костюм, проявляет чудеса ловкости и живучести, деморализует врагов своей непреодолимой сексуальностью. Впервые появилась в 1940 году. С Бэтменом у нее отношения сложные – в некоторых комиксах они сражаются не на жизнь, а на смерть, в других – женятся и заводят детей.







ДЖОН БЭТМЕН. Умер от сифилиса на руках у аборигенов.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

В армии США «бэтмен» – это солдат-ординарец (денщик), выполняющий обязанности личного помощника офицера.

Бэтмен – река, провинция и город (население около 300 000 человек) на северо-востоке Турции.

Джон Бэтмен (1801–1839) – австралийский фермер и бизнесмен, живший в Мельбурне. Известен как человек, заключивший одно из первых мирных соглашений с аборигенами.

Батман – мера веса зерна в восточной части Руси, равная 4,5 пуда (73,71 кг.). В Древней Персии батман был равен 2,91 кг.

«Бэт-пещера» (Batcave) – лондонский клуб, специализирующийся на готической музыке. Открыт в июле 1982 года.

ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ

В фильме «Бэтмен и Робин» (1997) Виктора Фрайса отменно сыграл Арнольд Шварценеггер, затмив, пожалуй, даже самого Бэтмена в исполнении Джорджа Клуни.

Светлячок – юное дитя по имени Гарфилд Линнс. Закоренелый пироман, сконструировавший для себя огнезащитный костюм и особо мощный огнемет.

Генерал – еще один ребенок по имени Улисс Адриан Армстронг, военный гений и полный псих, зацикленный на истории великих сражений. Сколотил банду таких же шизофреников, как и он, одел их в униформу и периодически разыгрывает на улицах исторические баталии, после которых целые кварталы приходится отстраивать заново.

Харли Квинн – имя, образованное от слова «арлекин». Безымянная женщина-психиатр, ранее работавшая в лечебнице. Там она встретила Джокера, влюбилась в него, по поводу чего вскоре сошла с ума и превратилась в злобного клоуна. Теперь эти два персонажа злодействуют вместе.

Тс-с-с! (Hush) – его имя можно еще перевести как «Замолчи!» или «Тише!». Нейрохирург, доктор Томас Эллиот, с детства друживший с Брюсом Уэйном и тайно завидующий ему. В отличие от других злодеев, он не идет на прямой конфликт, а плетет невероятные интриги, выдавая себя за других людей и пытаясь таким образом добраться до Бэтмена (например, в одной из серий комиксов Эллиот смог выдать себя за Робина).

Джокер – главный и наиболее известный маньяк, враг № 1 для Бэтмена. Авторы первых бэтменовских комиксов создали его с оглядкой на главного персонажа из фильма 1928 года «Человек, который смеется» (по роману Виктора Гюго). Про Джокера можно написать отдельную статью, но если вкратце, то этот милый дяденька, загримированный под клоуна, представляет собой творчески настроенного садиста с извращенным чувством юмора. Он получает удовольствие, подвергая людей жестоким пыткам и увечьям.

Сумасшедший Шляпник – эксцентричный нейрофизиолог Джервис Тетч, обожающий книгу **«Алиса в Стране чудес»** Льюиса Кэрролла (отсюда и его имя). Специализируется на контроле человеческого разума при помощи изобретенных им чипов.

Макс Зевс – влиятельный бандит с пунктиком насчет греческой мифологии. Считает себя богом и использует электронно-лучевое оружие, чтобы имитировать молнии Зевса.

Мистер Холод – ученый по имени Виктор Фрайс, исследовавший влияние сверхнизких температур на человеческое тело и даже заморозивший свою смертельно больную жену, чтобы сохранить ее до появления соответствующих медицинских технологий. После несчастного случая в своей лаборатории способен выживать только при температуре ниже нуля – именно поэтому носит специальный костюм-холодильник. При помощи разработанного им замораживающего оружия мстит всему миру за те несчастья, которые свалились на его голову. Персонаж не злой, а скорее трагический.

Пингвин – Освальд Кобблпот, мерзкий коротышка с действительно пингвиньей внешностью и трудным прошлым (подкидыш, выступавший цирковым уродом). Среди других противников Бэтмена он интеллигент, причем психически вполне здоровый, без каких-либо заметных отклонений. Постоянно носит смокинг, тросточку, шляпу и монокль. Умен, изобретателен, хитер. Руководит бандой циркачей-убийц. Как персонаж родился в 1941 году.

Ядовитый Плющ – она же Памела Лилиан Айсли, талантливый и больной на всю голову ботаник из Сиэтла. Считает растения своими детьми. После традиционного для всех злодеев эксперимента над собой получила иммунитет ко всем известным ядам, а главное – способность отравлять людей одним лишь прикосновением. Впервые встала на пути Бэтмена в 1966 году. Основная цель Памелы – изничтожить все человечество и установить на Земле царство флоры.

Ра'с аль Гул, что по-арабски означает «голова демона», – древний ниндзя, периодически омолаживающийся в мифичес-

ком источнике Лазаря. Мудрый, расчетливый и жестокий человек, владеющий боевыми искусствами едва ли не лучше самого Бэтмена. Мечтает выдать за него свою дочь Талию, а в перспективе хочет сделать Бэтмена своим преемником во главе могущественного ордена убийц.

Человек-загадка – Эдвард Нигма (от англ. enigma – загадка), согласно оригинальным комиксам 1948 года, плут и пронырa, физически слабый, малоопасный и в целом явно шутовской персонаж. В отличие от большинства других злодеев, он не псих, хотя и полностью нормальным его назвать сложно. Нигма зациклен на всякого рода секретах, шарадах и загадках. Он никогда не творит преступления просто так, а превращает их в экстравагантную проверку интеллекта для своих противников.

Пугало – доктор Джонатан Крэйн, профессор психологии, специализирующийся на изучении человеческих страхов. Носит костюм огородного пугала, использует различные галлюциногенные газы (вызывающие у его противников панику и ужас), неплохо владеет кунгфу, а именно – стилем журавля. Стал появляться в комиксах с осени 1941 года.

Двуликий (Two-Face) – бывший окружной прокурор Харви Дент, которому однажды на суде плеснули в лицо кислотой. Одна половина его лица стала жутко обезображенной, другая осталась нормальной. В результате он подцепил раздвоение личности, которое сказалось на всем его поведении: так, самые важные решения Двуликий принимает, подбрасывая монетку.

■■■

По своей натуре Бэтмен – супергерой немногословный, серьезный и даже в каком-то смысле угрюмый. Но так было не всегда. Например, в 1950–1960-х годах Бэтмен с Робином стали периодически подкалывать друг друга и в конце концов едва не превратились в двух клоунов. Такое резкое изменение их образов было вызвано падением интереса читателей к супергеройским комиксам. Юмор не помог, поэтому сценаристы пошли на другой шаг – сделали ставку на научную фантастику. Бэтмен путешествовал во времени, в космос, в другие измерения – в общем, оригинальный супергерой едва не «умер». Знатоки называют это время закатом «золотого века» комиксов.

«Серебряный век» для Бэтмена начался в 1970–1980-х, когда за него взялись писатель Фрэнк Миллер, а также художники Дэннис О'Нэйл и Нил Адамс. Благодаря их усилиям «человек-летучая мышь» избежал забвения и вновь стал серьезным, таинственным, непобедимым, а главное – популярным.

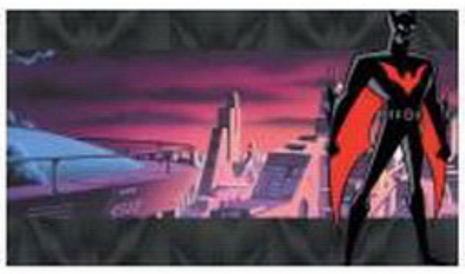
В чем же секрет его успеха? Однозначного ответа нет. Следует понять, что современный Бэтмен – это прежде всего комиксы «серебряного века» и два фильма Тима Бертона (1989, 1992). Они создали уникальный, непередаваемо стильный образ рыцаря ночи – именно таковым мы его воспринимаем сейчас.

Поколение людей, выросшее на первых, наивных и слегка глуповатых комиксах про Бэтмена, уже сменилось. Мы успели забыть, как Бэтмен разговаривал со своей ученой собакой, рассказывал Пингвину анекдоты и летал на Луну. Нынешний Бэтмен – это обычный человек в необычных условиях, это Готэм-Сити, атмосфера ночи, гротеск и тьма. Добавьте сюда высокие технологии, выдающихся злодеев, немного любовных приключений (чаще всего трагичных) – и вы получите гремучий коктейль под названием «мир Бэтмена». Мир, который стал настолько успешным, что остальным супергеройским историям остается лишь подражать ему. ■

ФИЛИАЛ АДА

ГОТЭМ-СИТИ

ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ



ГОТЭМ БУДУЩЕГО

Любой город со временем меняется, и Готэм не исключение. Создатели мультсериала Batman Beyond попытались представить, каким он станет спустя три десятка лет. К 2039 году город превратится в футуристический мегаполис из стали и бетона, небеса над которым по стоянно заполнены летающими машинами. Хотя в этом Готэме нет места готическому стилю, он все такой же темный и опасный, как прежде, и так же нуждается в защитнике. Сам Брюс Уэйн уже слишком стар, чтобы носить костюм летучей мыши, и потому берет на себя обязанности воспитателя, переложив бремя борьбы с преступностью на молодого наследника.

В США полиция приезжает на место преступления через две минуты после вызова, могущественная мафия ушла в прошлое вместе с Великой депрессией и каждый может защитить свои законные права в суде. Однако есть и неприглядная изнанка у этой идеалистической картины. Отражением всех пороков и недостатков американского общества стал фантастический город Готэм-Сити, преступная столица **DC Universe**.

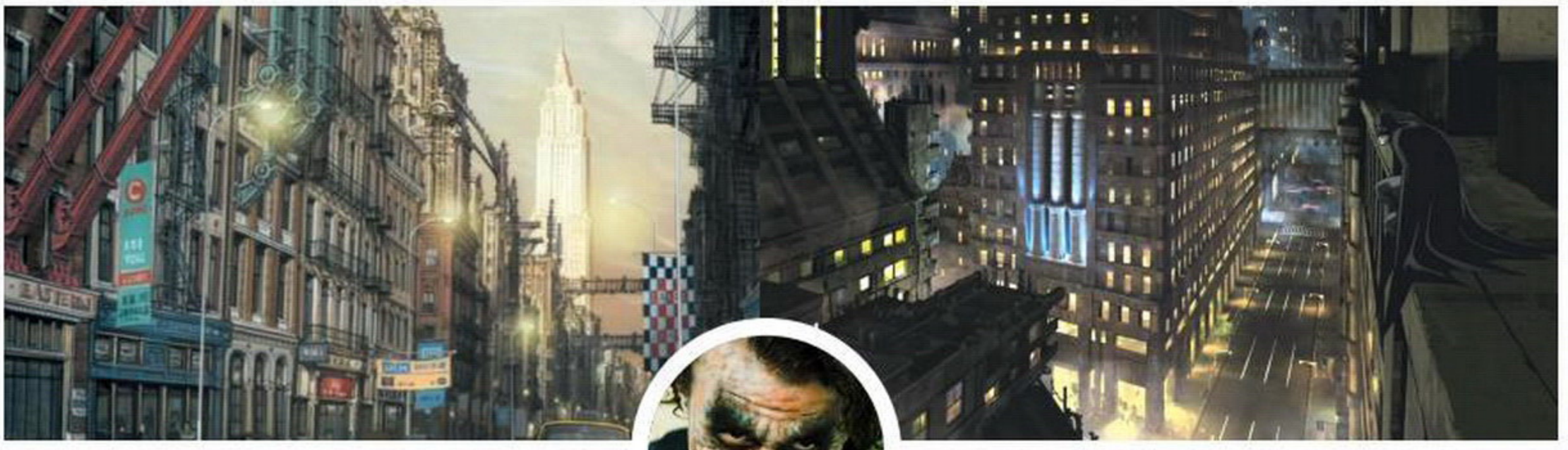
Самым богатым на суперге-роев американским городом следует признать Нью-Йорк. Здесь выросли и совершают свои подвиги Человек-паук, Железный человек, Сорвиголова и другие. Как защитник Нью-Йорка начинал свою карьеру и Бэтмен, но затем этому герою придумали собственный город – мрачную, готическую вариацию «Большого яблока», которая лучше подходила по духу таинственному защитнику невинных. Не случайно большая часть приключений Бэтмена разворачивается в ночное время – это лишь подчеркивает темную атмосферу города, который олицетворяет собой все, чему противостоит Темный рыцарь Готэма.

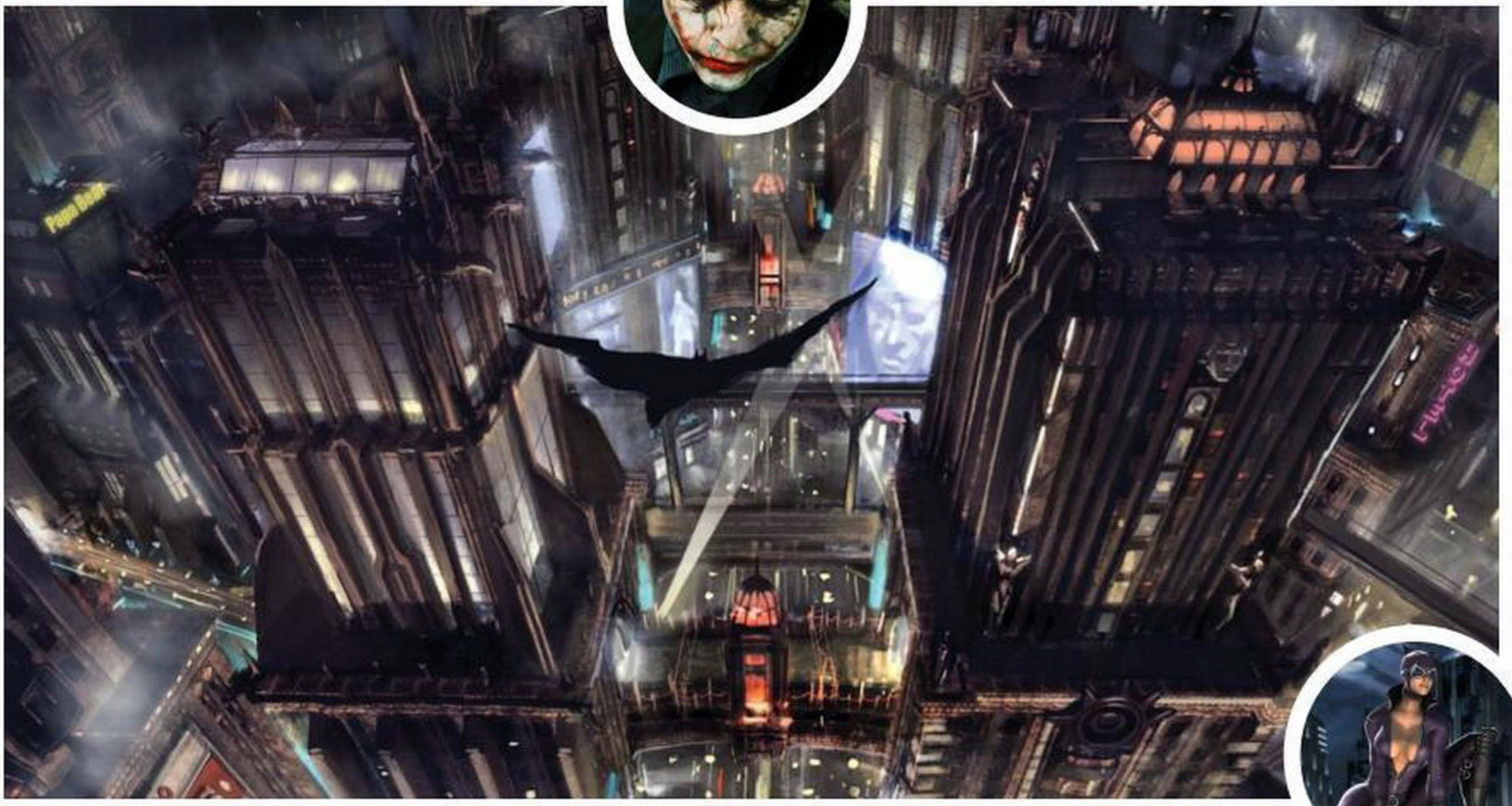
Как и многие другие элементы вселенной DC Universe, Готэм-Сити не раз подвергался переработке, так что даже местоположение города точно не известно. Однако неповторимый стиль, в котором смешались гротеск и прогресс, сделал этот мегаполис такой же неотъемлемой и узнаваемой частью DC Universe, как и сам Бэтмен.

Закон и беспорядок

Будущий мегаполис был основан шведским путешественником в первой половине семнадцатого века возле реки Готэм, которая и дала название сначала форту, а затем и городу. Худшего места для закладки поселения не найти при всем желании. А все потому, что многие тысячи лет назад на том самом месте, где впоследствии вырастет огромный город, был заживо похоронен злой волшебник, дух которого и поныне витает над Готэмом. Затем эти земли облюбовало племя индейцев миагани, но, когда началась колонизация Нового Света европейцами, это племя таинственным образом исчезло. Считается, что и тут не обошлось без черной магии.

Однако дурное наследие сказалось далеко не сразу. В первые десятилетия своего существования Готэм успешно развивался и рос, затем перешел под власть британской короны. Ничто не предвещало городу тяжелой судьбы, пока не грянула война Севера и Юга. Во время гражданской войны город и его окрестности стали полем кровавой битвы, и, если верить слу-





КАК И ЛЮБОЙ ГОРОД, возводившийся веками без единого плана, Готэм страдает от архитектурной эклектики

хам, именно тогда с помощью оккультных ритуалов был разбужен дух древнего колдуна.

Как бы то ни было, погружение Готэма во тьму преступности и порока началось с приходом двадцатого века. К этому времени город успел разрастись и превратиться в крупный промышленный центр, привлекательный для организованных преступных группировок. Уже к началу тридцатых годов городом, по сути дела, правили многочисленные криминальные бароны, справиться с которыми законная власть не могла, да зачастую и не хотела. Коррупция – как среди чиновников, так и в рядах полиции – была в порядке вещей, и город жил в постоянном страхе.

Так продолжалось до появления Бэтмена, который вывел на чистую воду немало продажных полицейских и положил конец закулисному владычеству мафиозных кланов. Хотя поначалу многие считали и самого Темного рыцаря Готэма преступным элементом. Но своими действиями он заслужил признание полиции; символом сотрудничества супергероя и сил правопорядка стала установка на крыше здания управления полиции знаменитого «бэт-сигнала». Ныне это один из самых узнаваемых символов современного Готэма – гигантский прожектор, создающий на небе стилизованное изображение летучей мыши. В ночи этот сигнал виден в любой точке Готэма, и с его помощью полиция в лице честного комиссара Гордона призывает на помощь Бэтмена.

Преступность – не единственная проблема Готэма. Однажды городу довелось пережить эпидемию рукотворного вируса, а вскоре после этого – сильнейшее землетрясение, практически уничтожившее Готэм и на время отрезавшее его ото всей Америки. После этого город был перестроен при поддержке миллионера Лекса Лютера и превратился в современный мегаполис из стали и бетона, практически лишившись следов готической архитектуры.

Парадоксально, но главными достопримечательностями столь недружелюбного города считают статую Справедливости, которую горожане зовут «Леди Готэма», и памятник супергерою времен Второй мировой войны – Зеленому Фонарю.

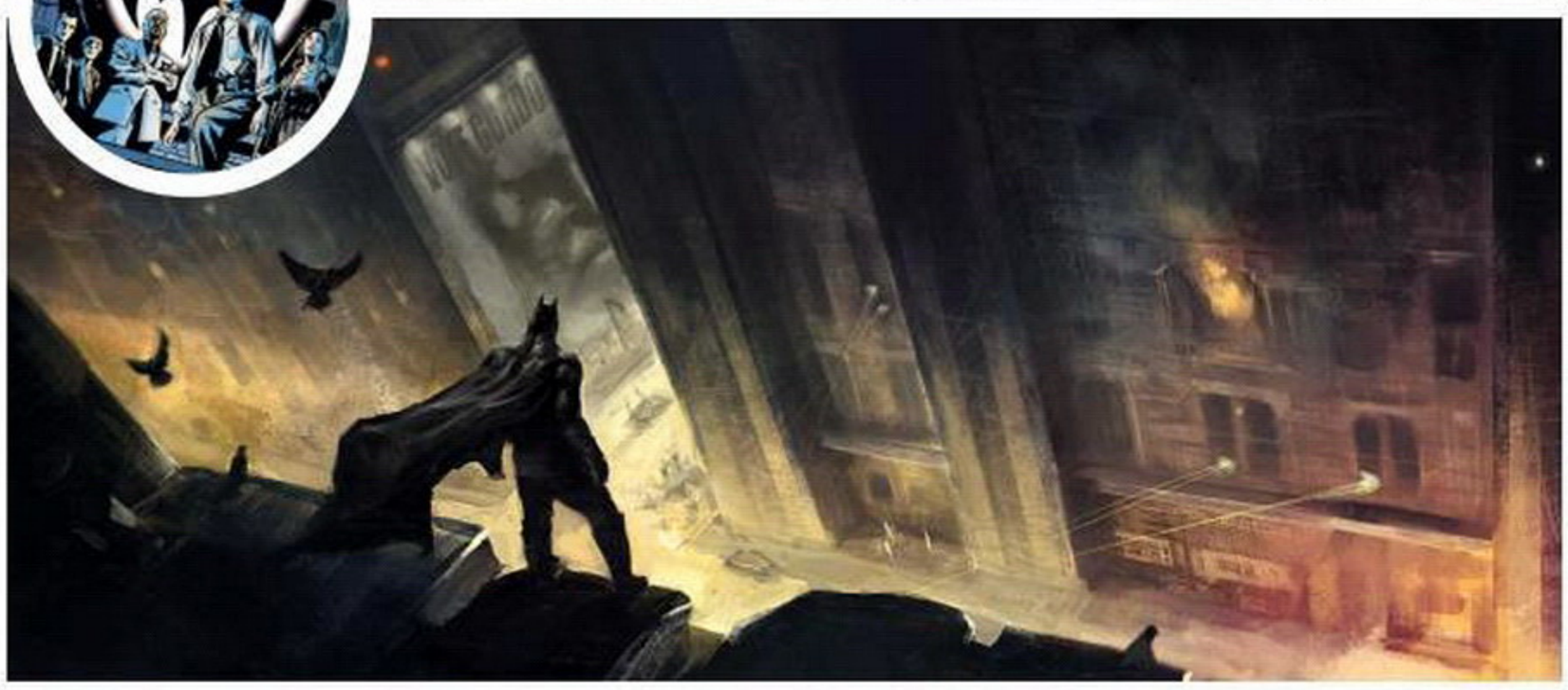
Бэт-владения

История Готэм-Сити неразрывно связана с семейством Уэйнов. Своим внешним обликом Готэм обязан судье Соломону Уэйну, который управлял городом незадолго до гражданской войны. Именно он нашел архитектора Сайруса Пинкнея, который продумал и воплотил архитектурный стиль старой части города. Вряд ли архитектор или его наниматель могли подумать, что спустя век построенный ими город превратится в гротескную урбанистическую помойку, подавляющую человека своим размахом и гнетущей атмосферой.

Неизвестно, были ли Уэйны в числе первых переселенцев, но уже к середине семнадцатого века эта семья основала «Уэйн Энтерпрайзис» – старейшую и наиболее прибыльную корпорацию города с богатыми связями по всему миру. С начала своего существования «Уэйн Энтерпрайзис» делала ставку на развитие науки и промышленности. В компании существует несколько независимых подразделений, занимающихся различными отраслями науки – химией, нанотехнологиями, медициной, электроникой, кораблестроением, что превращает «Уэйн Энтерпрайзис» в одного из мировых лидеров в области высоких технологий. Сфера интересов корпорации не ограни-

ГОРОД-ПОБРАТИМ: МЕТРОПОЛИС

Поспорить с Готэмом по известности может лишь один город DC Universe – Метрополис. Два мегаполиса отличаются друг от друга так же сильно, как их хранители – Бэтмен и Супермен. Если Готэм обычно показан мрачным, зловещим и грязным людским муравейником, то Метрополис традиционно выглядит ухоженным, полным жизни солнечным городом, в котором приятно жить. Тем не менее, согласно большинству источников, Готэм и Метрополис расположены по соседству, а в одной из серий комиксов они и вовсе стали городами-близнецами, расположенными по разные стороны залива.



НЕКОТОРЫЕ БАЗЫ БЭТМЕНА находятся не в пещерах, а на заброшенных верфях, недостроенных станциях метро или неработающих заводах

чивается только промышленностью: Daily Planet, одна из самых авторитетных газет мира, – и та принадлежит семье Уэйнов.

Штаб-квартира «Уэйн Энтерпрайзис» – огромный небоскреб, известный как Башня Уэйнов, находится в самом центре Готэма. На фоне изнывающего из-за ужасной грязи, нищеты и преступности города она выглядит оазисом в пустыне. Незадолго до своей смерти супруги Томас и Марта Уэйны выстроили еще один небоскреб, в котором разместились два благотворительных фонда, призванных повысить уровень жизни горожан. Фонд Томаса занимается развитием медицины, а фонд Марты поддерживает людей, занимающихся искусством и образованием.

Сами Уэйны предпочитали жить не в центре Готэма, а в своем загородном особняке, выстроенном в классическом стиле. Именно тут подрастал маленький Брюс Уэйн, после гибели родителей мечтавший побороть преступность, погубившую их. Как мы знаем, мечта мальчика сбудется и он станет Бэтменом – Темным рыцарем Готэма. Но любому рыцарю, даже современному, нужен свой замок. Для Бэтмена им стала огромная пещера, которую Брюс обнаружил под особняком и, оборудовав новейшими разработками «Уэйн Энтерпрайзис», превратил в свою базу.

Предусмотрительный супергерой понимал, что не всегда сможет вернуться домой, чтобы облачиться в костюм летучей мыши, и подготовил несколько запасных пещер. Всего их около десятка: самая крупная расположена под центральным городским парком, другая – в подвале здания фонда Уэйнов, а еще одна – под самым пугающим зданием в городе. Речь, конечно, о клинике Аркхем.

Для тех, кого уже не вылечат

Клиника была основана в начале двадцатого века Амадеем Аркхемом, мать которого всю жизнь страдала от расстройства психики. Амадей превратил собственное поместье в больницу для душевнобольных, стремясь помочь им излечиться. Незадолго до открытия психиатрической клиники, помогая полиции в расследовании, Аркхем навлек на себя гнев серийного убийцы, и вся семья врача-альтруиста была жестоко убита; тот маньяк стал одним из первых пациентов Аркхема. Через несколько лет и сам доктор оказался пациентом лечебницы. С тех пор ею управляет его племянник Джереми.

В большинстве комиксов Аркхем изображается как старинное, видавшее виды здание, расположенное на одиноком острове на окраине или за границами города. Темные узкие коридоры, маленькие одиночные камеры, постоянная полутьма, бессвязные вопли и стоны заключенных. В такой обстановке даже у здорового человека может поехать крыша, что уж говорить о свихнувшихся бандитах, коими кишит преступный мир Готэма. Несколько сотрудников клиники не выдержали психоделической атмосферы этого заведения и сами превратились в таких же сумасшедших преступников, как и их пациенты. Да и те психопаты, что прошли весь курс лечения и «поправились», едва выйдя на свободу, тут же принимались за старое.

В разные годы принудительное лечение в клинике Аркхем проходили почти все известные недруги Бэтмена – Джокер, мистер Холод, Двуликий, Пугало и другие. Любопытно, что в мрачном особняке мотали срок не только сумасшедшие злодеи, но и вполне вменяемые преступники вроде Пингвина. Удержать суперзлодея за решеткой очень нелегко, и обеспечить должную безопасность простые тюрьмы просто не в состоянии. Впрочем, и Аркхем сложно назвать неприступной крепостью; кажется, нет в Готэме такого злодея, который хоть раз не устраивал бы из клиники побег... Обычно затем лишь, чтобы вновь помериться силами с Темным рыцарем и снова угодить за решетку.

Готэм на экране

В России комиксы о Бэтмене никогда систематически не издавались, но благодаря многочисленным экранизациям мы смогли неплохо познакомиться с Готэм-Сити. Как и в комиксах, в фильмах о Бэтмене образ города Темного рыцаря всякий раз трактовался по-новому.

С ЧИНОВНИКАМИ Готэму традиционно не везло. Однажды мэром едва не стал преступник Пингвин

ПОЛИЦИЯ ЗНАЕТ, ЧТО ДЕЛАТЬ, когда в Готэме совершается преступление. Что? Звать на помощь, конечно!

ЧТО В ИМЕНИ ТВОЕМ?

Многие места в Готэме носят имена сценаристов и художников, работавших над комиксами о Бэтмене. К примеру, в честь художника, придумавшего образ героя Боба Кейна, названы мемориальный мост, один из крупнейших небоскребов и морг, а фамилию помогавшего ему сценариста Билла Фингера носят городской парк и одна из местных рек.

В фильмах **«Бэтмен»** и **«Бэтмен возвращается»**, снятых Тимом Бертоном, Готэм предстает перед нами готическим мегаполисом, в котором почти нет места солнечному свету: земля просто тонет в тени мрачных небоскребов. Дизайнеры фильма постарались создать образ уродливой пародии на крупный современный город – и прекрасно справились со своей задачей. Безрадостный, будто провоцирующий безумие облик города задал тон обоим фильмам, а стилизация под нуар лишь подчеркнула мрачную атмосферу «Бэтменов».

Дизайнеры сиквелов, снятых Джоэлем Шумахером, постарались одновременно сохранить стиль предыдущих фильмов и придать Готэму новые черты, сделав его более фантастичным. Получилось, надо сказать, достаточно любопытно. В этом Готэме царит совершенно безумная эклектика: футуристическая обсерватория, установленная на вершине гигантской статуи, спокойно соседствует с готическими горгульями и роскошным, выстроенным в классическом стиле особняком Уэйна. Тем не менее в картинах **«Бэтмен навсегда»** и **«Бэтмен и Робин»** образ Готэма отходит на второй план, его роль низведена до простой броской декорации.

После перезапуска франчайза в фильме **«Бэтмен: Начало»** Готэм предстал совсем иным. Этот город внешне почти не отличается от любого промышленного мегаполиса Америки: огромные небоскребы населяют тонущие в роскоши прожигатели жизни, в жутких грязных трущобах царят беззаконие и нищета, экологическая катастрофа довершает жуткую картину. Разница лишь в нюансах – чуть больше преступности и грязи, чуть меньше честных полицейских и социальных благ для низших классов... и вот уже вместо преуспевающего культурного и промышленного центра мы видим погрязший в пороках город, в котором царят страх и отчаяние.

Похожесть Готэма на реальный американский мегаполис добавляет картине мрачности. Съемки проходили в одном из крупнейших городов США – Чикаго, бывшей столице американских гангстеров. От Чикаго Готэм-Сити унаследовал пестрый архитектурный стиль, а чтобы придать городу Бэтмена оригинальности, ему добавили черты других крупных мегаполисов – например, монорельс, выстроенный Томасом Уэйном. Лечебницу Аркхем поместили в самый центр города, по соседству с самым грязным и нищим районом Готэма. И когда двери клиники-тюрьмы внезапно распахнулись, хаос мгновенно охватил весь город.

В сборнике короткометражных аниме **Batman: Gotham Knight**, вышедшем в преддверии премьеры **«Темного рыцаря»**, неприглядная сторона Готэма показана более подробно. Многие районы мегаполиса контролируются мафией, в том числе и русской, а полиция предпочитает объезжать их десятой дорогой. И даже Бэтмен не способен в корне подавить организованную преступность – его сил хватает лишь на то, чтобы сдерживать бандитов. В дневное время Готэм выглядит вполне презентабельно, но под его улицами и парками находятся заброшенные, грязные, полные нечистот и опустившихся безумцев подземелья. Настоящий ад на Земле.

■■■

Готэм не из тех городов, где хочется жить или который стоит посетить во время отпуска. Он стал собирательным образом всего худшего, что есть в американском обществе. Не случайно в фильме «Бэтмен: Начало» бывший наставник Брюса Уэйна Ра'с аль Гул говорит, что лучшим деянием для этого города станет его полное уничтожение. Но, пока жив Бэтмен, этому не бывать – надежда на возрождение Готэма не угаснет. Ведь чем гуще тьма, тем ярче сияет свет. Пусть даже свет этот скрывается под личиной Темного рыцаря. ■

СЕФТОН ХИЛЛ ОБЕЩАЕТ, что злодеи будут играть против героев «грязно». Это и станет причиной высокого рейтинга

ВЫЙТИ ИЗ НЕЖНОГО ВОЗРАСТА

ЗАЧЕМ У БЭТМЕНА ПОМЕНЯЛСЯ СЦЕНАРИСТ

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

Пару лет назад, когда начиналась разработка **Batman: Arkham Knight**, директор игры Сефтон Хилл получил от **Warner Bros.** не очень приятное письмо. Издатель провел предварительный анализ и пришел к выводу, что некоторые задуманные сцены могут вызвать проблемы с возрастным рейтингом. Для Хилла это был удар – проблемными оказались ключевые моменты.

«Я реально испугался, потому что решение было одно: избавиться от них, – рассказывает Хилл в интервью IGN, – но мы не могли выкинуть эти сцены, на них все держалось. Это бы просто уничтожило игру. Все, во что мы вложили столько сил, могло пропасть». Сефтон потерял покой. Он не мог уснуть и готовился к трудному и долгому спору с издателем. Уже на следующий день телефонный разговор с Амесом Киршеном, вице-президентом Warner Bros., все решил.

Отмотаем время немного назад. В 2008 году в кинотеатры с грохотом выкатился второй фильм Кристофера Нолана о Бэтмене – The Dark Knight. Его прекрасно встретили критики, а зрители обеспечили одни из лучших кассовых сборов в истории кинематографа. Первая часть, «Бэтмен: Начало», выходила вместе с одноименной игрой, которую издавала **EA**. К «Темному рыцарю» от компании ждали еще одну, и по Сети на полном серьезе ходили слухи, что проект действительно в разработке. Правда, на особую ценность нового игрового «Бэтмена» не надеялись.

Но слухи оказались неправдой. К тому моменту EA уже давно продала лицензию на игру **Eidos**. И вряд ли долго об этом думала: «Бэтмен» был для нее лишь потенциальным экшеном категории Б, который можно прикрепить к поезду чужого маркетинга. Не исключено, что то же самое сначала планировали и в Eidos.

Еще на закате поколения PS2/Xbox издатель продвинул неплохую игру молодой английской команды **Rocksteady** под названием **Urban Chaos: Riot Response**. Увидев, что там делают интересные прототипы на Unreal Engine 3, издатель предложил развить один из них в полноценную игру про Бэтмена.

«После Riot Response мы прикоснулись к Unreal впервые и проработали с ним не больше года. А потом Eidos заключили договор с Warner Bros. и пришли к нам. Так и сказали: «Какую игру о Бэтмене вы бы хотели сделать?» Мы подготовили презентацию, она им очень понравилась, и так все началось», – вспоминает Хилл.

Неизвестно, на каком именно этапе, но был сделан важнейший для игры шаг – ее задумали разрабатывать по самостоятельному сценарию. За предыдущие пятнадцать лет о Бэтмене вышло много игр, на платформах от «Спектрума» до шестого поколения консолей, но почти все они были лишь тенью фильма или мультика – своей истории от видеоигр никто не писал.

Пока Eidos обсуждали концепцию с разработчиками, DC Comics искала для игры писателя. Они предложили работу Полу Дини – одному из лучших авторов историй о Бэтмене на телевидении.

В середине 1980-х он впервые начал работать с Warner Bros. на сериале Tiny Toon. К сценариям про Бэтмена он приступил в конце восьмидесятых и стал первым автором, кто ввел персонажа во вселенную DC не через комиксы. Это Пол в 1993-м придумал Харли Квинн – милую и чудаковатую подружку Джокера. Зрители ее полюбили, и после дебюта на телевидении она стала частью всех остальных медиа.

РЫЦАРЬ АРКХЕМА – второй герой после Харли Квинн, который может попасть во вселенную не через комиксы

«В DC очень хотели сделать что-то абсолютно новое, но построить это вокруг знакомых по комиксам элементов. И вот они меня спрашивают: «Если бы тебе дали написать сценарий фильма о Бэтмене или абсолютно новую графическую новеллу, но так, чтобы подходило под геймплей, как бы ты это сделал?» Я выложил свои идеи DC, а когда они познакомили меня с Rocksteady, оказалось, мы мыслим абсолютно в одном направлении».

На тот момент союз получился интересный: молодая студия со свежим видением геймплея и опытный телевизионный сценарист со множеством наград. В копилке у Пола уже было несколько «Эмми», престижных телевизионных премий. Три из них – как раз за различные мультсериалы про Бэтмена. Более того, Дини был лауреатом Американской гильдии сценаристов за участие в сериале Lost.

В 2009-м, спустя два года, как Дини присоединился к работе, вышла Batman: Arkham Asylum, и награды посыпались уже на Rocksteady. Игра перевернула с ног на голову представление о супергеройском жанре среди интерактивных развлечений. Сейчас ее формула успеха нам прекрасно знакома. С одной стороны – хороший сценарий и увлекательная подача, с другой – механики, которые раскрывают разные стороны героя, а не только его мышцы. Плюс отличное взаимодействие этих двух сторон.

«Я убежден, что в играх нужны кат-сцены, – говорит Хилл, – именно они должны двигать сюжет и раскрывать отношения персонажей. Но экшена в заставках мы избегали. Это сильно отрывает от процесса, когда чувствуешь что-то вроде «Эй, я сам хочу это сделать! Иначе зачем мне контроллер». Каждая катсцена должна менять происходящее в игре. Никогда, посмотрев заставку, игрок не должен почувствовать, что геймплей остался прежним».

Тем не менее после двух успешных игр союз закончился. В 2012 году Дини написал, что еще ничего не знает о третьей части, поскольку его не звали в команду. Он процитировал Warner, якобы разработка еще не началась.

Уже после анонса Arkham Knight выяснилось, что ее ведущим сценаристом стал Мартин Ланкастер – в какой-то степени противоположность Пола Дини. Всю свою карьеру Пол создавал сценарии, которые можно показывать детям. Ланкастер же писал для серии **Crysis** и последней части **Killzone** – игр, которые формально детям показывать нельзя. И если их сюжеты хорошо знакомы игрокам, то попытки придумывать тексты для кино объясняют стиль Ланкастера чуть глубже.

Например, сценарий фильма «Открой свой разум». В описании следующее: «Черепная хирургия – новый героин для вымирающей нации. Бывший вор со стажем борется за свой рассудок и жизнь с боссом преступного картеля». На обложке – дырявая черепушка.

Или короткометражка «Всякое случается» – про наемного убийцу, который выполняет заказы недовольных своими мужьями жен. Там только в описании умирает пара человек. Естественно, с такой переменой в творческом составе сюжет игры обретет совершенно другой характер.

«К концу трилогии все злодеи объединились против Бэтмена. В такой ситуации, разумеется, произойдет много нехорошего. Но это не значит, что мы полностью меняем свой стиль. Что отовсюду польется кровь и будут звучать только ругательства. Мы хотим показать бескомпромиссную концовку, и мрачные моменты неизбежны», – рассказывает Сефтон Хилл. Тон у игры серьезно изменился, Arkham Knight стала злее и жестче.

Бэтмен – каким бы мрачным он ни был – уже давно не выходил за рамки ограничения 13+. В этом рейтинге остался и фильм «Темный рыцарь», и все части серии Arkham. Увидев сценарий, в Warner Bros. поняли – будет 18+. Неизвестно, каких усилий оно стоило, однако в телефонном разговоре Хилл уговорил Киршена, что игра должна остаться именно такой. Сцены вырезать не стали, и когда Arkham Knight увидели представители рейтинговых систем, она, как и предполагалось, получила свою «М».

Рассуждать, хорошо это или плохо, мы не станем, но ситуация в очередной раз доказывает – тяги устроить «чтобы как у взрослых» у игровых сценаристов не отнять. ■

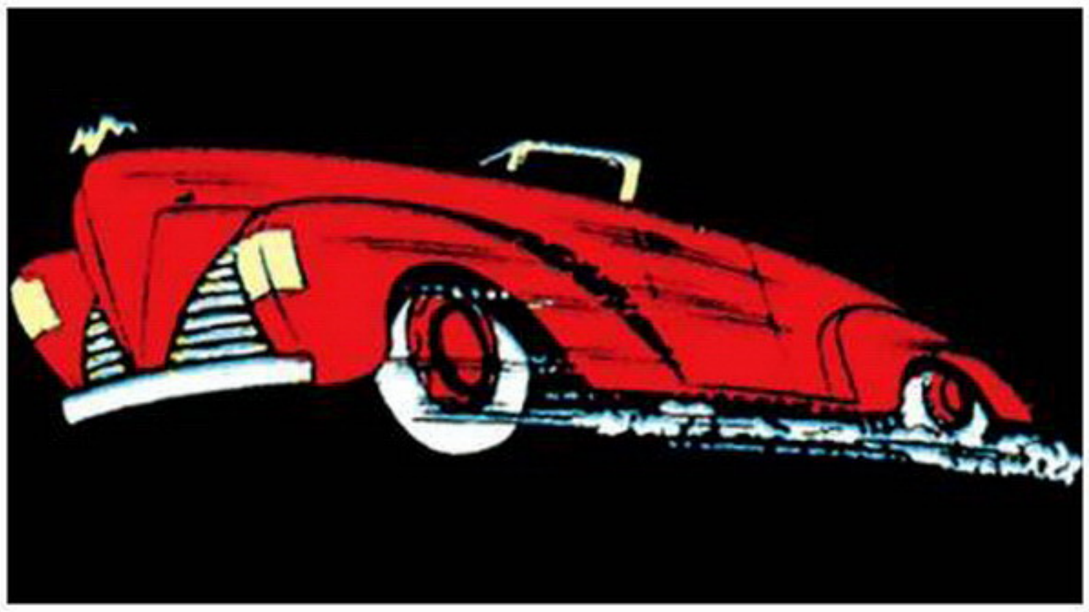
ГАРАЖ ТЕМНОГО РЫЦАРЯ

ОТ НАЧАЛА ВРЕМЕН И ДО BATMAN: ARKHAM KNIGHT

ФЕДОР СИВОВ

Днем Брюс Уэйн, ночью Бэтмен, защитник Готэма. С 1939 года суровый мужчина в черном плаще стоит на страже мирных жителей в комиксах, кино, мультсериалах и видеоиграх. В отличие от большинства супергероев, Брюс не умеет пускать лучи из глаз, зато его силе воли можно позавидовать – несгибаемый Темный рыцарь всего достиг сам за годы непрерывных тренировок.

Еще у Брюса за спиной солидное состояние родителей и стабильный доход от бизнеса, перешедшего по наследству. На эти средства герой мастерит гаджеты и навороченные автомобили, которым позавидовал бы сам Джеймс Бонд. Бэтмобиль Темного рыцаря далеко не сразу обрел привычный вид – его образ постепенно эволюционировал и прошел достаточно длинный путь от смешного кабриолета до совершенно убойных моделей.



Первый бэтмобиль

Пузатый красный кабриолет был первым автомобилем, за руль которого сел Бэтмен. Бэтмобиль, появившийся в сорок восьмом выпуске Detective Comics в 1941 году, не имел никаких модификаций, щитов и привычных антикрыльев-плавников. Единственным супергеройским атрибутом была фигурка летучей мыши на капоте. Стильная машина, срисованная с Ford 812, требовалась Бэтмену скорее как транспортное средство, а не как могучая крепость на колесах. Тем не менее турбированный двигатель выдавал хорошую скорость во время погонь, а укрепленный передний бампер без проблем пробивал кирпичные стены.

Зарождение стиля

Год спустя бэтмобиль обрел более или менее знакомый нам стиль. С пятого, уже именного, выпуска комикса машина неизменно рисуется в черных или темно-синих тонах. В этой же версии впервые добавляются зубчатые антикрылья, чтобы автомобиль напоминал нетопыря.

Машина бронирована, укомплектована рамами и непробиваемой резиной. Из элементов дизайна отлично прижился укрепленный нос автомобиля, так что вплоть до шестидесятых годов его рисовали как таран в форме головы Темного рыцаря. В эти же годы Бэтс появляется и на телевизионных экранах, но водит, к сожалению, непримечательные автомобили потребительского класса.

Футуризм

С 1960-го Темный рыцарь вновь пересаживается в кабриолет и почти не изменяет своей привычке вплоть до конца восьмидесятых. Самой интересной из его машин той эпохи была футуристическая модель, скон-

струированная для телесериала 1966 года.

Образ Бэтмена по Адаму Уэсту приобрел более легкий и немного комичный оттенок. Под стать ему и автомобиль, основанный на концептуальной модели автоконцерна Ford, имевшей говорящее название Futura.

Базовый дизайн уже подразумевал шарообразные ветровые стекла и характерные крылья. Корпус немного доработали, добавив по бокам пороги, окрасив в черный металлик и подчеркнув формы тонкими красными полосками. В машину поместили несколько хитроумных устройств – скрытые резаки, лазеры и ракетную установку. В салоне, само собой, имелись телефон, радар, компьютер и полицейский маячок.

«Футура» Темного рыцаря умела разворачиваться на 180 градусов с помощью встроенных парашютов и могла уйти от погони, выпустив облако дыма и рассыпав по дорожному полотну шипы. Модифицированная «Футура» стала основным транспортом Темного рыцаря и на долгие годы прижилась в комиксах и бэт-культуре. Многие до пор считают ее тем самым настоящим бэтмобилем.

Реактивный спорткар в стиле нуар

Следующая линейка автомобилей вновь связана с приходом Бэтмена на экраны. В 1989 году в кинотеатрах дебютирует фильм Тима Бертона, где супергерой возвращается к классическому брутальному облику, а атмосфера становится ближе к гнетущей, характерной для жанра нуар.

В новом стиле был сделан и бэтмобиль. Его дизайнер Антон Ферст создал образ, сочетавший грубую силу с эстетикой комикса-первоисточника. За основу взяли шасси от двух Chevrolet Impala и движок Chevy V8. Капот же вытянули и сделали продолговатым вовсе не из-за комплексов стража Готэма, как многие полагают.

Под ним пряталась мощная реактивная турбина, и бэтмобиль больше напоминал истребитель на колесах, чем традиционный автомобиль. Еще пущее сходство ему придавала крыша кокпита, отъезжавшая вперед. В салоне имелся бортовой компьютер с системами диагностики и распознавания голоса. К уже привычным гаджетам добавились пулеметы и крюк-кошка (вспоминаем сцену из фильма, где машина взбирается по отвесной стене).

В нашей стране принято считать культовой именно эту версию бэтмобиля, ведь со вселенной мы впервые познакомились благодаря фильмам Бертона и мультсериалу **Batman: The Animated Series**, который, как и многие другие произведения о Темном рыцаре, еще долго брали за основу именно дизайн Ферста. Одними из последних были Rocksteady, нарисовавшие чуть менее длинный, но такой же мощный турбированный спорткар для **Batman: Arkham Asylum**.

Танк-неваляшка

И вновь кино. Warner Bros. лепит совершенно новый образ супергероя, в режиссерское кресло садится Кристофер Нолан, который предельно серьезно рассказывает о становлении Бэтмена.

Чтобы подчеркнуть человечность Брюса и отсутствие у него сверхъестественных сил, новый бэтмобиль постарались сделать насколько возможно реалистичным. В отличие от прошлых футуристических моделей, эта машина – военная разработка. Большинство своих игрушек нолановский Брюс Уэйн позаимствовал у научного подразделения своей компании Wayne Enterprises. Там же он обнаружил Tumbler – тяжелобронированный автомобиль с реактивным двигателем и отрегулированным центром тяжести. Почти танк на колесах, который не переворачивается даже после самых безумных прыжков.

Во второй части Tumbler модифицировали, добавив функцию дистанционного управления и искусственный интеллект. Автомобиль мог отвлекать внимание от Бэтмена, автономно перемещаясь по городу. Его броня казалась почти непробиваемой, но даже такой танк имеет свои пределы. В какой-то момент Джокер просто снес переднюю часть автомобиля в «Темном рыцаре» из базуки.

Универсальный трансформер

Хотя Tumbler и стилизован по всем канонам под летучую мышь, поклонники комиксов считают его дизайн противоречивым. Большого распространения за пределами кинотрилогии Нолана новая машина не получила. Тем не менее в новом **Batman: Arkham Knight** бэтмобиль проектировался определенно на основе «Тумблера». По нажатии кнопки он переходит из режима погони в боевой, становясь турбированной версией БМП. Правда, боевой эту версию можно считать лишь отчасти, ведь все вооружение выпускает оглушающие нелетальные снаряды (да, даже ракеты). Бэтмен по-прежнему пацифист. ■

ВЕРДИКТ

ЖАНР
Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ
IMGN.PRO
РАЗРАБОТЧИК
IMGN.PRO
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
kholat.com

KHOLAT

Кирилл Волошин

ХОЛОДНОЕ СЕРДЦЕ

В ночь с 1 на 2 февраля 1959 года на склоне горы Холатчахль, что на Северном Урале, случилась одна из самых загадочных трагедий XX века. При невыясненных до сих пор обстоятельствах погибли девять туристов-лыжников из турклуба Уральского политехнического института, которых вел в поход студент пятого курса УПИ Игорь Дятлов. Что случилось той ночью на безымянном перевале, впоследствии названном перевалом Дятлова? Что заставило студентов в панике покинуть оборудованную палатку, почему у некоторых из них были такие травмы, будто их сбил автобус, а кожа имела нехарактерный для жертв обморожения оттенок?

Однозначного ответа дать так никто и не может, а вот версии выдвигаются самые разные – от схода лавины или ледника до атаки инопланетян и секретных испытаний нейтронной бомбы, случайными свидетелями которых стали «дятловцы». Об этой трагедии до сих пор снимают фильмы и пишут книги. А теперь вот и делают игры «по мотивам».

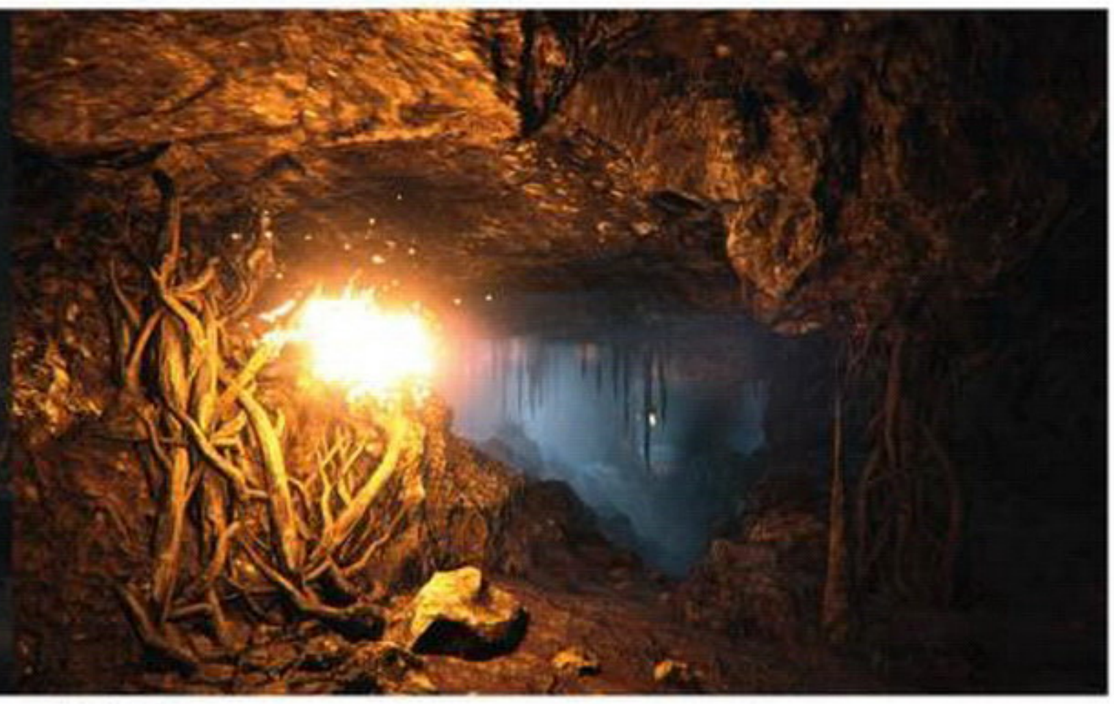
Анонс **Kholat** сразу привлек к себе внимание, но тех, кто ожидал серьезного расследования и реконструкции трагических событий, авторы сразу же осадили. Источники вдохновения – **Dear Easter** и **Slender: The Arrival**, жанр – приключенческий хоррор.

Так что вопрос состоял лишь в том, будут ли поляки усиленно раскручивать и доказывать одну из известных конспирологических версий той трагедии (инопланетяне; секретные испытания и эксперименты; рука КГБ?) или придумают что-нибудь свое, эдакое? Получилось второе.

Созерцательный детектив

За кого мы играем, игра прямым текстом не сообщает. Зачем мы здесь – тоже. Всю дорогу мы бродим по склонам горы Холатчахль и ищем записки, проливающие свет на происходящее. Кроме того, периодически приходится, как в **Penumbra** или **Amnesia**, прятаться и убегать от монстров: огненные существа (их явно попытались связать

ЖАЛЬ, но песен у костра здесь вы не услышите



ПРИДЕТСЯ не только по лесам и предгорьям вдоволь побродить, но и по пещерам полазить

с тем, что на телах погибших были найдены ожоги) убивают с одного удара. Драться с ними бесполезно, да и нечем.

Вот, собственно, и все. Мы бредем сквозь метель по огромной заснеженной территории, ищем записки, слушаем музыку ветра да вой волков и периодически убегаем от загадочного зла.

Ожившие трупы в Сибири

Авторы придумали собственную, крайне мистическую версию гибели группы Дятлова. Едва ступив к подножью горы, мы слышим голос человека-которого-озвучивает-Шон-Бин. Он то вещает пугающими загадками, то требует, чтобы мы поскорее нашли его (иначе, дескать, устрою тебе ад), то обращается напрямую к игроку, взывая к его совести...

Далее сценаристы смешивают в одну кучу религиозные культы манси (на каждом шагу встречаются языческие тотемы и капища), мифы и факты о Долине смерти (которая находится вообще-то в Якутии) и записки с заголовками типа «Ожившие трупы в Сибири».

Все это на самом деле нормально для жанра, но в случае с Kholat возникает когнитивный диссонанс. Вроде бы игра по реальным событиям, речь шла о «поисках правды», и даже одна из первых записок следует истории экспедиции почти дословно. Но чем глубже в промерзший лес, тем охотнее записи погрязают в оккультной ерунде.

«Мы находимся в селенье Инья в Сибири. Как полагают, здесь десятилетия назад находился секретный институт, в котором самые блестящие умы должны были совершить невозможное – оживить трупы».

Ужасы на снегу

С другой стороны, история, даже несмотря на «ожившие трупы в Сибири», интригует. Да, правда у Kholat исключительно своя, но в какой-то момент становится даже интересно, насколько далеко зайдет эта мистическая ахинея.

ДАЖЕ ДЕРЕВЬЯ тут периодически кажутся чудищами

Здесь своя атмосфера, постоянное ожидание чего-то неладного. Движок Unreal 4 выдает очень реалистичную картинку, вы буквально кожей чувствуете, как здесь холодно, темно и неуютно. Звук тоже помогает: шепоты и крики нагнетают жути в нужные моменты, а отлично подобранная гнетущая музыка то затихает, то истерично пульсирует в наушниках.

А стоит добраться до какой-нибудь «достопримечательности», как случаются особенно нервные события. То из оранжевого тумана появится монстр, заставляя скорее искать, где спрятаться, то двери начнут хлопать туда-сюда, то вообще весь дом зайдется в нервной дрожи...

Вот только большую часть времени приходится просто бродить сквозь метель, под зазывание ветра и под присмотром холодной луны… если вы не поймете, как тут ориентироваться. Вы ориентируетесь только по компасу и написанным на камнях координатам, причем многие уверены, что эти координаты обозначают место, где вы находитесь. На самом деле все наоборот – они указывают на следующий фрагмент мозаики. Находка занятная и даже уместная (в конце концов, игра про экспедицию), но некоторые рискуют удариться лбом о неверное толкование правил и тут же остановиться.

НЕ ХОТЕЛОСЬ бы заблудиться в таком лесу…

Kholat очень мало приобретает от своего открытого мира. Вы все равно следуете от триггера к триггеру, только в этот раз еще и рискуя заблудиться и впустую накрутить пару-тройку лишних кругов среди чудесных уральских елок. Куда идти? Что делать? Волки воют, но где они? Но стоит сообразить, зачем здесь координаты, как Kholat тут же начнет играться как линейное (и даже динамичное) хоррор-путешествие. Но ни в коем случае не как симулятор детектива.

■■■

В Kholat есть удачные моменты, есть отличная работа со звуком и даже несколько минут чарующего голоса Мэри Элизабет Макглинн. Порой действительно возникает безотчетный страх – когда ветки деревьев в темном заснеженном лесу кажутся лапами монстров, а завывание ветра и голоса заставляют панически озираться по сторонам.

Главное – не потеряться. Иначе «симулятор поисков истины» обернется симулятором заблудившегося участника всесоюзных соревнований по спортивному ориентированию. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✗

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще одна, совсем уж мистическая версия трагедии, случившейся с группой Дятлова, – на этот раз она облачена в форму видеоигры, в концепции которой авторы, кажется, слегка запутались.

ГЕЙМПЛЕЙ	6
ГРАФИКА	9
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

7,0

«ХОРОШО»

KHOLAT: 1959

ЧТО СЛУЧИЛОСЬ НА ГОРЕ МЕРТВЕЦОВ

О трагической гибели тургруппы Дятлова написано множество книг и статей, сняты десятки фильмов разной степени достоверности. В поисках правды мы рассказываем о трех наименее фантастических версиях произошедшего, в которых ключевую роль играет слово «вероятно». Слабонервным не читать!

Яна Лясникова

Вряд ли кто-то ждал от игры Kholat откровений: над загадкой бились сотни умов, но к консенсусу так и не пришли. Все теории, объясняя основные моменты произошедшего, наталкиваются на ворох мелких, но весьма значительных подробностей, которые разбивают очередную версию в пух и прах.

Kholat получилась неплохой игрой – неуютной, заиндевелой, загадочной. Но правды в ней мало.

Что не подлежит сомнению

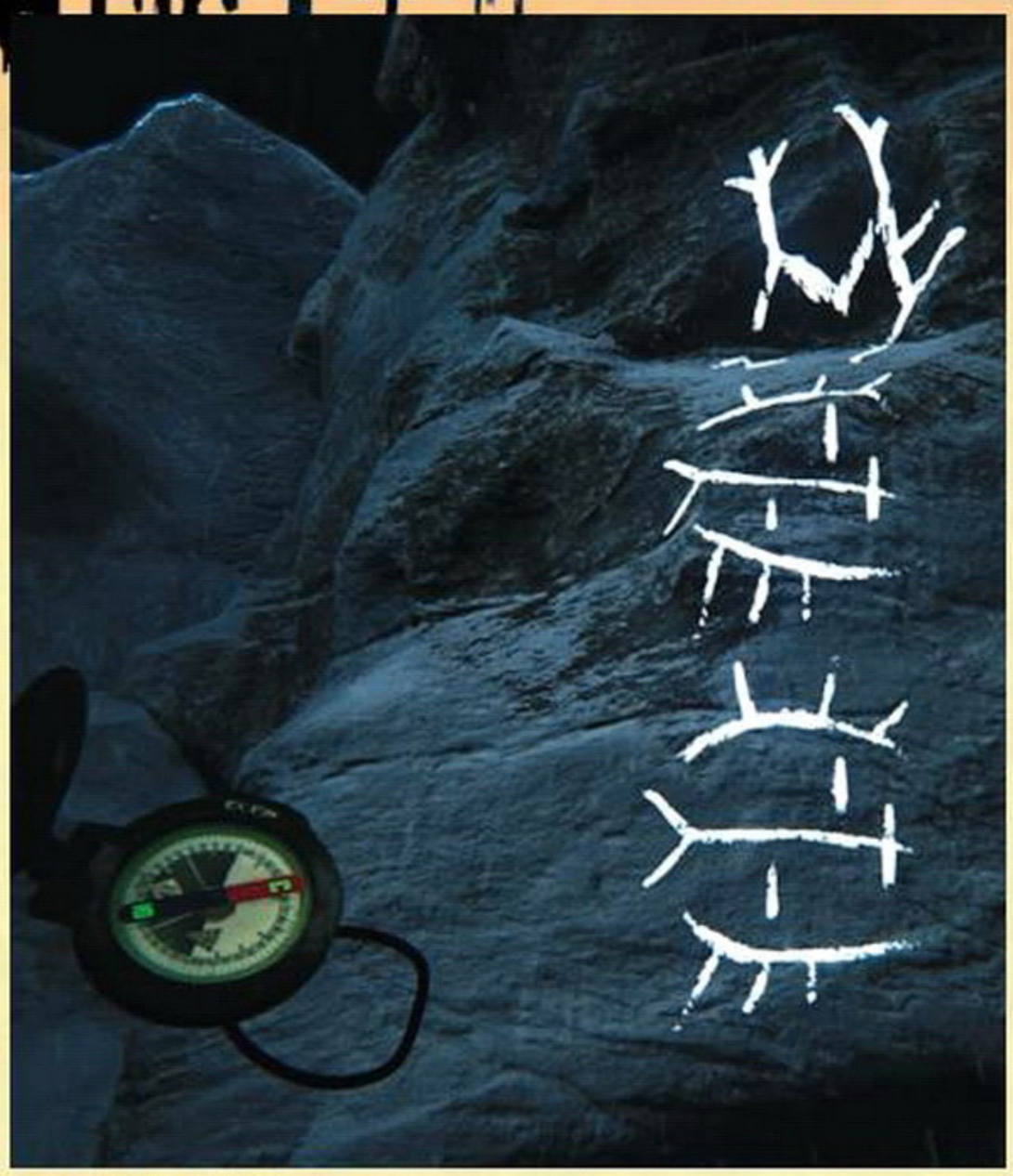
В январе 1959 года десять опытных туристов во главе с Игорем Дятловым отправились в лыжный поход наивысшей по тем временам сложности. За две недели им предстояло преодолеть маршрут длиной 350 км, покорив вершину горы Отортен. В поселке Вижай из-за острой боли в ноге остался один из ребят – Юрий Юдин.

12 февраля члены турклуба Уральского политехнического института должны были выйти на связь со Свердловском, но никто не вернулся. Настоящую тревогу забили через пару дней. Совместно с военными, милицией, опытными туристами-энтузиастами и коренными жителями региона была организована поисково-спасательная операция, но когда на склоне Холат-Сяхыл – «горы мертвецов», на которой, по легендам манси, давным-давно пропали девять охотников, – обнаружили пустую палатку со всеми вещами, стало ясно, что спасать уже некого. Вниз вели следы, по разным оценкам, восьми-девяти человек.

27 февраля обнаружены пять израненных полуобнаженных тел – Дятлова, Слободина, Колмогоровой, Кривонищенко и Дорошенко. Вердикт судмедэксперта: умерли в результате переохлаждения. У одного из найденных ребят – Слободина – трещина в черепе. Эта травма хоть и могла вывести его ненадолго из строя, смертельной не была, и мужчина еще мог какое-то время передвигаться. Алкоголя в крови погибших не обнаружено. Пока все обыденно: несчастный случай, ребята замерзли в снегу.

ПОИСКИ ТУРГРУППЫ осложнялись тем, что в 1959 году не было точной карты окрестностей горы Холат-Сяхыл

В начале мая найдены еще четыре тела – Дубининой, Колеватова, Тибо-Бриньоля и Золотарева. Трое из них, по заключению патологоанатома, погибли от нанесенных им тяжких увечий: кроме множественных переломов ребер, у Дубининой,



РЕЛИГИОЗНОЕ УБИЙСТВО – одна из первых версий следствия, но от нее быстро отказались: манси миролюбивы, да и врукопашную против семерых взрослых мужчин и двух спортивных девушек не пошли бы

ВЕРДИКТ

ЯРКИЕ ИНСЦЕНИРОВКИ И МНОГОСЛОВНЫЕ ОПИСАНИЯ, ЧТО ДЕМОНСТРИРУЮТ В ПЕРЕДАЧАХ, ФИЛЬМАХ, КНИГАХ И СТАТЬЯХ, ПО СВОЕЙ СИЛЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ НЕ ИДУТ НИ В КАКОЕ СРАВНЕНИЕ С ЧЕКАННОЙ КАЗЕНЩИНОЙ МАТЕРИАЛОВ НАСТОЯЩЕГО УГОЛОВНОГО ДЕЛА.

ИЗ АКТА ВСКРЫТИЯ КРИВОНИЩЕНКО:
«Слизистая губ темно-коричного цвета пергаментной плотности, рот закрыт, губы отечны. За нижними зубами лоскут эпидермиса бледно-серого цвета с сосочковыми линиями, размер лоскута 1,8 на 0,6 см. … На средней фаланге третьего пальца дефект эпидермиса по форме и размерам совпадающим с обнаруженным в полости рта».

ИЗ АКТА ВСКРЫТИЯ ДУБИНИНОЙ:
«Кожные покровы лица желтовато-коричневого цвета, мягкие ткани в области надбровных дуг, на переносице, глазницах и левой височно-скуловой области отсутствуют с обнажением костей лицевого черепа. Орбиты зияют, глазные яблоки отсутствуют. Кости спинки носа целы, хрящи носа сплющены. Отсутствие мягких тканей верхней губы справа с истончением ее краев и обнажением альвеолярного края верхней челюсти и зубов. Зубы ровные. Язык в полости рта отсутствует».

ИЗ АКТА ВСКРЫТИЯ ЗОЛОТАРЕВА:
«В области надбровных дуг и глазниц дефект мягких тканей округлой формы на участке 7 х 6 см с истонченными краями, с обнажением костей лицевого черепа. Глазницы зияют. Глазные яблоки отсутствуют. … После извлечения органокомплекса из грудной и брюшной полости определяется перелом II, III, IV, V, VI ребер справа по окологрудной и средне-подмышечной линии с кровоизлиянием в прилегающие межреберные мышцы».

например, отсутствовали глаза и язык. А еще один просто замерз рядом. И никаких посторонних следов. Надежда на прояснение событий умерла: следователю Иванову пришлось закрыть дело, назвав причиной гибели стихию, с которой не смогла справиться тургруппа.

ВЕРСИЯ 1: что искали военные?

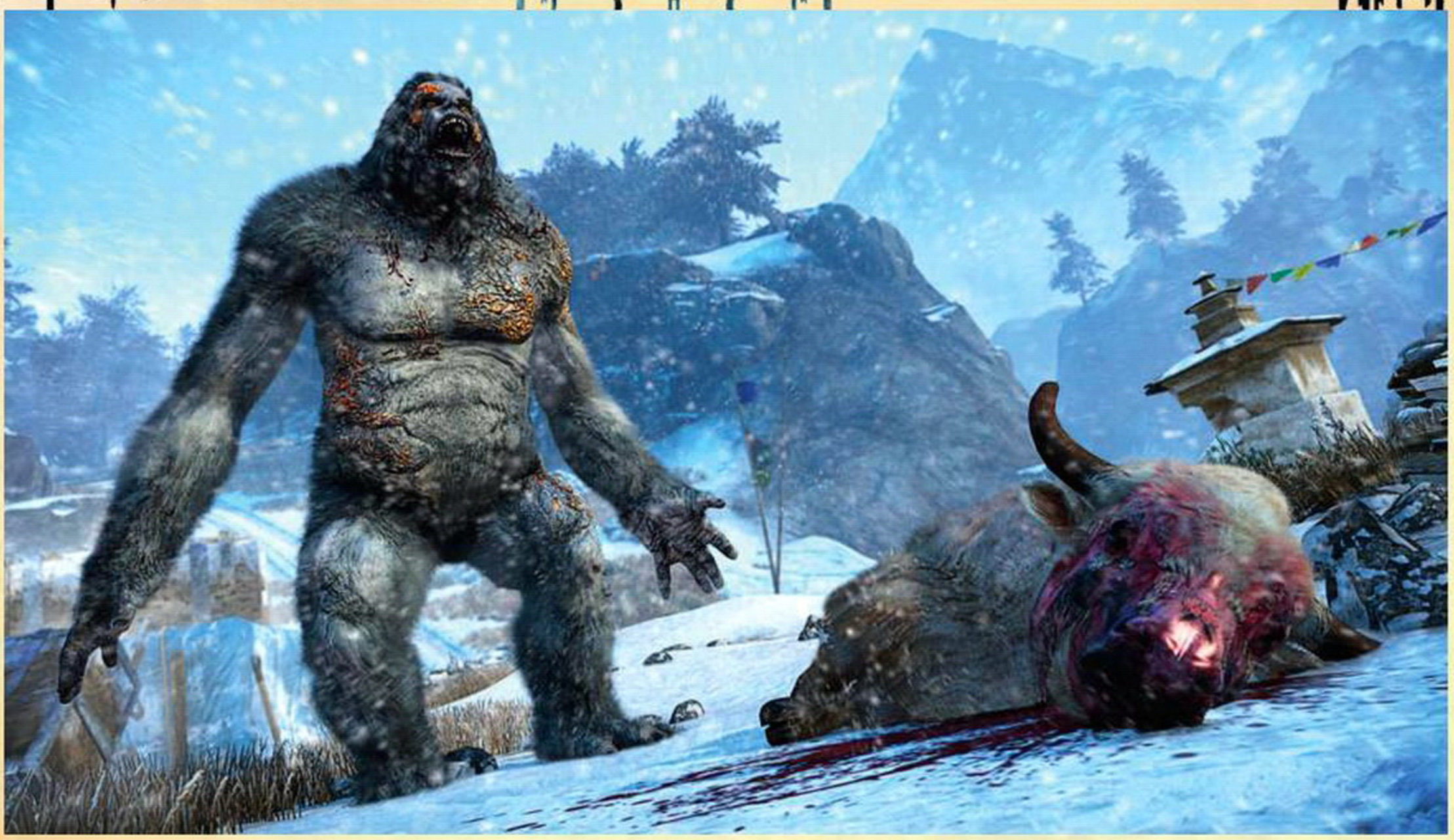
По мнению инженера-изобретателя Якименко, 1 февраля группа готовилась ко сну, когда кто-то заметил огни в небе. Сияющие сферы были ракетой, которая отклонилась от курса. Она разрушилась в небе и упала где-то неподалеку. На туристов опустилась ядовитая топливная отработка: существует природное явление, при котором облако не огибает гору, как обычно, а словно сползает по склону в долину. Дятловцам пришлось экстренно покидать палатку. Они развели костер у кедра, но ветер задувал пламя. Тогда четверо отправились еще ниже, в овраг, чтобы выкопать защищенную лежанку, двое остались сторожить костер, а трое самых сильных и опытных рискнули вернуться за теплыми вещами. Но до палатки никто не дошел – Слободин, Колмогорова и Дятлов погибли первыми. Затем замерзли насмерть костровые. Оставшаяся четверка сняла одежду с трупов, но этого не хватило.

ПРИМЕРНО от такого ядовитого облака, по мнению сторонников техногенной версии, и бежали туристы

Техногенная версия предполагает, что судмедэксперт ошибся в выводах и тяжелые травмы, такие как переломы ребер и черепа, были получены уже посмертно. Примерно в 7 % случаев патологоанатомы отмечают, что трещина, как у Слободина, появляется сама: внутренности головы, замораживаясь, расширяются; создается избыточное давление, способное надломить кости черепа. Тибо, Золотарев и Дубинина были найдены уже весной, причем на довольно большой глубине. Кости не выдержали давления тяжелого мокрого снега. А глаза съели грызуны.

У этой версии есть другая концовка. Военные устранили нежелательных свидетелей, посбрасывав их, еще живых, с вертолета. Есть даже любопытные аргументы в пользу этого варианта: погибших искали очень и очень долго, даже привлекли солдат, потому что истинная цель поисков – установить место падения ракеты и не пустить любопытных куда не надо. Говорят также, что следователь Иванов был полон решимости разобраться в происшествии, но внезапно его настроение переменилось…

НЕДОЧЕТЫ: Неужели спецслужбы не смогли бы инсценировать гибель группы правдоподобнее? Сомнительным и даже абсурдным выглядит предположение, что группу Дятлова сбрасывали с вертолета.



КОГДА ЧЕЛОВЕК СТАЛКИВАЕТСЯ С НЕОБЪЯСНИМЫМИ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД явлениями, он сочиняет миф. Так, греки верили, что молнии насылает Зевс, а фантазеры ищут разгадку в нападении НЛО или йети

НЕ ВЫДЕРЖИВАЕТ КРИТИКИ, НО гонка вооружений, борьба за космическое господство, тотальная секретность, приближающийся съезд КПСС, к которому был приурочен неудавшийся запуск ракеты, могли сыграть свою роль.

ВЕРСИЯ 2: что на Холат-Сяхыл забыли шпионы?

Исследователь Ракитин высказал догадку, что поход стал прикрытием для «контролируемой поставки», суть которой в санкционированной контрразведкой передаче данных иностранных шпионам.

Кривонищенко работал на закрытом объекте Челябинск-40 и имел аж третий уровень доступа из четырех возможных. Колеватов, видимо, был запасным вариантом. Закончив горно-металлургический техникум, он успел поработать лаборантом в московской секретной лаборатории «Б», которая – та-дам! – переехала на Урал и переименовалась в Челябинск-40.

Ветеран войны Золотарев на фронте получил четыре награды, о которых не любил распространяться. После института уехал в зажиточный Краснодарский край, где работал инструктором по туризму. Чем не прикрытие для КГБ: нет норм выработки, занятость только в летние месяцы и, главное, вокруг отдыхающие со всей страны, к которым легко втереться в доверие. Внезапно он отправляется на Урал и напрашивается в поход к Дятлову.

План, вероятно, был таков: на склоне Холат-Сяхыл туристы «случайно» встречаются с другой группой. Незнакомцы просят поделиться одеждой. Кривонищенко отдает свитера и брюки – посылку, зараженную радиоактивной пылью (ну не выносить же ее с режимного объекта в целлофане?). Компании мирно расходятся, а инразведка получает «союзника» в лице безупречного Кривонищенко.
Но что-то пошло не так, и выход остался один: уничтожить без применения оружия. Угрожая расправой, обидчики выгоняют дятловцев на мороз. В потасовке Слободин получает прикладом в голову. Осознав, что все всерьез, дятловцы уходят. Быстро темнеет. Друзья не замечают, как падает Слободин.
Он больше не жилец.

У кедра туристы разводят костер на хоть и ветреной, но зато незаметной со склона стороне. Дятлов недосчитывается Слободина, возвращается и замерзает, так и не обнаружив его. Следом уходит Колмогорова. Золотарев с Тибо-Бриньолем, Колеватовым и Дубининой отправляются сооружать укрытие в более безопасном месте.

В это время злоумышленники выясняют, что посылка «ушла» с туристами. Они замечают проблески костра в темноте и идут «в гости». Кривонищенко забирается на дерево и наблюдает за расправой над Дорошенко, на лице которого обнаружена серая пена, какая бывает у утопленников. И у тех, кого медленно душат, сдавливая грудь тяжелым грузом. Убийцы ждут, когда их связной спустится, но он только крепче цепляется за ствол, обхватив его руками и обкусывая кожу на пальцах. Тайный агент КГБ замерзает и падает (помните про кусок кожи в его рту?). Шпионы уходят искать последних свидетелей.

Колеватов и Золотарев снимают одежду с тел друзей. Затем Дубинина и Бриньоль делают еще одну вылазку, но их замечают. Девушка бросается обратно, Тибо старается задержать врагов, ему пробивают череп и ловят Дубинину у ручья…

Кстати, семеро нашли покой в почти братской могиле, а двое – Кривонищенко и Золотарев (предположительные агенты КГБ) – лежат на совсем другом кладбище, безлюдном, давно закрытом для захоронений. Словно безмолвные посетители погибших пожелали остаться неизвестными.

НЕДОЧЕТЫ: Почему иностранные разведчики не сняли с тел «посылку»? Почему на вскрытии выяснилось, что труп Золо-

КАК И KHOLAT, ФИЛЬМ «ТАЙНА ПЕРЕВАЛА ДЯТЛОВА» на достоверность не претендует

тарева покрыт небрежными татуировками? Разве агенту КГБ позволительно было иметь опознавательные знаки? А может, мертвец в морге вовсе и не Золотарев? Тогда кто?

НЕ ВЫДЕРЖИВАЕТ КРИТИКИ, НО, как ни парадоксально, версия Ракитина выглядит логичной. Логичной настолько, что в голове назойливым жуком возится мысль о том, что автор не конструировал события по найденным уликам, а выбрал только те, которые вписались в задумку.

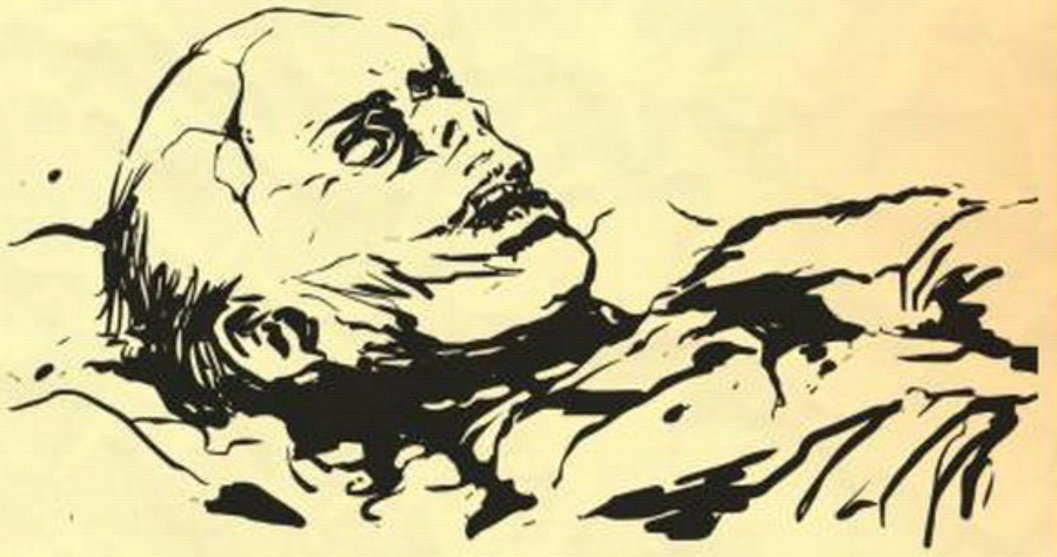
ВЕРСИЯ 3: что скрывает снег?

Исследователи Буянов и Слобцов развили предположение одного из участников поисков, туриста Аксельрода, о сходе пластовой лавины. Дятловцы установили палатку, подрезав слой снега, чтобы скрыться от ветра. Весело поужинали и легли спать, а ночью на них сошел пласт. Кстати, есть параллельная идея, высказанная биологом Константиновым, – лавина была «живой»: дятловцы разбили лагерь на лесной тропе, и на них рухнуло крупное животное вроде оленя, который переломал кости спящим. Дятловцы перепугались, разрезали палатку, чтобы вытащить раненых товарищей, и ушли в безопасную на первый взгляд лесополосу.

Развели костер, соорудили настил в овраге, спустили туда раненых, оставив с ними здорового Колеватова. Слободин, Колмогорова и Дятлов уходят к палатке. Кривонищенко и Дорошенко отключились и умерли у костра. Травмированные погибли от увечий, а Колеватов просто замерз рядом.

НЕДОЧЕТЫ: Трудно поверить, чтобы люди с подобными увечьями смогли так далеко уйти от палатки. Да не дошли бы! Максимум их можно было дотащить на волокушах из лапника.

НЕ ВЫДЕРЖИВАЕТ КРИТИКИ, НО, будь все так, глубоко шокированные дятловцы мужественно сражались за жизнь своих товарищей, настолько забыв о себе, что раненые прожили дольше здоровых.



СУДЯ ПО СТЕПЕНИ РАЗЛОЖЕНИЯ И ТРАВМЕ ГОЛОВЫ,
разработчики Kholat старались изобразить тело Тибо-Бриньоля

■■■

ДАВАЙТЕ ПРЕДСТАВИМ, что последняя версия верна, но с небольшим допущением. Лавина была, но дятловцы больше испугались, чем пострадали. Они спустились вниз, полагая, что там безопаснее, и развели костер. У кедра оказалось слишком ветрено. Чтобы не подвергать риску всех, трое пошли за одеждой и топорами.

ИССЛЕДОВАТЕЛИ НЕ МОГУТ ДОГОВОРИТЬСЯ
даже в вопросе того, правильным ли было решение Дятлова об установке палатки на склоне Холат-Сяхыл

Двое остались сторожить пламя, служащее ориентиром для ушедших в ночь товарищей. А четверо спустились в тихий овраг сооружать настил. Пока они трудились, Дорошенко и Кривонищенко умерли у костра, о чем друзья поняли, когда пламя погасло. Оставшиеся в живых приняли стратегическое решение не искать никого в потемках. Но в овраге на них сошел еще один пласт снега, который и нанес увечья Тибо, Золотареву и Дубининой. Этим же объясним и тот факт, что наиболее травмированные тела были найдены дальше всех от палатки под трехметровым слоем снега…

Увы, подобных логических цепочек в Kholat не сыскать. По версии видеоигры, все сложилось гораздо и гораздо прямолинейнее, хотя материал, как видно, располагал ко многому. ■

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Наша традиционная подборка игр разных жанров, которые стоят вашего внимания. Чтобы попасть в топ-7, игра должна соответствовать всего трем критериям: быть интересной, значимой и относительно новой (не старше года).

Ведьмак 3: Дикая Охота

Ролевая игра | CD Projekt RED
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №06/2015

Самое мощное высказывание CD Projekt RED на тему восточноевропейского фольклора, а заодно — правильная адаптация литературного героя в видеоигре.

Bloodborne

Ролевая игра | From Software | Sony Computer Entertainment
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №05/2015

Масштабное, глубокое и сложное приключение — готовьтесь страдать и пугаться как в первый раз.

Broken Age

Приключение | Double Fine Productions
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №06/2015

Яркая, смешная и где-то даже философская адвенчура от Тима Шейфера, которая совсем чуть-чуть не достает до идеала.

Pillars of Eternity

Ролевая игра | Obsidian Entertainment | Paradox Interactive
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №05/2015

Сбалансированная и блестяще написанная ролевая игра. Не просто дань тоске по концу девяностых, но цельное и самостоятельное произведение. Не Baldur's Gate и не Planescape: Torment, а нечто особенное.

Ori and the Blind Forest

Платформер | Moon Studios | Microsoft
Рейтинг: 9,0 | «Игромания» №05/2015

Платформер выдающихся художественных качеств с монолитной игровой механикой. Удивительная во всех смыслах история. Не пропускайте эту игру.

Alien: Isolation

Хоррор | The Creative Assembly | SEGA
Рейтинг: 8,5 | «Игромания» №11/2014

Страшные и атмосферные прятки с Чужим — не без недостатков, но такого мы еще не видели.

Mortal Kombat X

Файтинг | NetherRealm Studios | Warner Bros.
Рейтинг: 8,0 | «Игромания» №6/2015

У Mortal Kombat X все отлично с механикой, но прежде всего это злой и жестокий мордобой — такой, как мы любим.

Фантастическая Четверка (2015)

АЛЕКСЕЙ ИОНОВ

ЖАНР: боевик, приключения
Страна: США
Режиссер: Джош Транк
Сценаристы: Саймон Кинберг, Джереми Слэйтер, Джош Транк
В ролях: Кейт Мара, Майлз Теллер, Джейме Белл, Майкл Б. Джордан, Тоби Кеббелл, Аарон В. Уильямсон
Прокат в России: Двадцатый век Фокс СНГ
Премьера в России: 20 августа 2015 года
Возрастной рейтинг: 12+

Четверо молодых и отчаянных исследователей решаются на опасное путешествие в параллельное измерение. Вернувшись обратно, они обнаруживают, что их тела преобразились и вся четверка обрела суперспособности. Теперь они должны обуздать свои новые таланты, научиться работать в команде и спасти Землю от бывшего друга, превратившегося в смертельного врага.

Фантастическая четверка – старейшая команда супергероев, возникшая в «серебряный век» издательства Marvel. Они появились до Тора, Железного человека и Человека-паука и долгие годы оставались одними из самых популярных персонажей вселенной. Тем не менее история Фантастической четверки подходит к концу. Вышедший в апреле 645-й выпуск титульного комикса стал последним, по крайней мере на ближайшее время. Дальше этих героев мы сможем увидеть в новой серии Secret Wars, но по отдельности.

Один из самых удобных шансов посмотреть на иконическую семью супергероев – перезапуск кинокомикса о «Четверке». Занимается фильмом молодой режиссер Джош Транк. Для него «Фантастическая четверка» стала первым крупным проектом: прежде в портфолио выходца из независимого кино значилась только малобюджетная, но достаточно успешная картина «Хроника». Тоже, в общем-то, супергеройская история, рассказанная в мрачном ключе, – про ответственность и последствия от чрезмерного злоупотребления способностями. Все-таки быть супергероем – это не пьянящее ощущение вседозволенности, а серьезный стресс.

Новый фильм будет выполнен в реалистичной манере и отойдет от канонов комикса. Продюсер и сценарист картины Саймон Кинберг подтвердил, что картина будет скорее отталкиваться от общего духа серии, чем от какой-то конкретной истории. Подобный подход имеет все права на существование. Редко какой персонаж комиксов переходил на киноэкран без особых изменений, и правильное переосмысление визуальной новеллы в киноформате чаще всего выстреливает – во всяком случае, это хорошо работало с комиксами Марка Миллара. С Джошем Транком вопросов возникнуть не должно – опыт, пускай и в независимом кино про супергероев, у него уже есть.

В основу сюжета нового фильма ляжет именно история персонажей из вселенной Ultimate. Молодые исследователи стремятся не к Марсу или далеким звездам, а в иные измерения. Главным врагом команды в очередной раз станет Доктор Дум, однако, если верить исполнителю этой роли Тоби Кеббелу, злодей также получил себе другую биографию. На место Виктору фон Думу, одержимому идеей мирового господства ученому и правителю восточноевропейского государства Латверия, пришел программист и блогер Виктор Домашев, известный в Сети под ником... да-да, тем самым – Doom.

Переосмыслить исходный материал необходимо еще и потому, что за последние полвека оригинальная история возникновения Фантастической четверки, случившаяся аккурат посреди космической гонки, успела немножко устареть. Примечательно, что в Marvel этот факт осознали уже давно. Несмотря на все изменения, характеры персонажей остались вполне узнаваемыми.

Важно понимать, что Джош Транк серьезно заинтересован в раскрытии персонажей, причем делает это не в ущерб размаху и действию, – и, судя по первым трейлерам, у картины есть все шансы стать толковой и мрачной киноадаптацией комикса про самую популярную супергеройскую семью. ■

МАКСИМ ЧУМИН

СЕМЕЙНЫЕ УЗЫ

КАК ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА СТАЛА ГЛАВНОЙ СЕМЬЕЙ В ПОПУЛЯРНОЙ КУЛЬТУРЕ

Одно время вместо погибшего Человека-факела в команде появился сам Человек-паук. Но ничто не вечно: спустя 12 номеров Факел вернулся

Уже больше пятидесяти лет идут споры о том, как на самом деле появилась «Фантастическая четверка». Стен Ли постоянно утверждал, что эта история стала его спасательным кругом в издательстве – надоело ему постоянно писать мусор, поэтому он и придумал семью супергероев. Его соавтор, великий Джек Кирби, напротив, всю жизнь заявлял, что Ли – форменный раздолбай, а всю идею «Фантастической четверки» он придумал сам. Как бы то ни было, в 1961 году комикс стал настоящей сенсацией – и впервые разрушил фундаментальные устои супергероики. Например, в нем герои не носили масок и вели себя как настоящие звезды, а назвать «Четверку» простой командой вроде той же Лиги Справедливости уж точно не получится – это настоящая семья, а не сборище случайных сверхлюдей. Каждый супергерой в 1960-х представлял собой некий идеал, на который нужно равняться, а Фантастическая четверка наглядно показала, какой должна быть идеальная семья.

> Супергерой в 1960-х представлял собой некий идеал, на который нужно равняться, а Фантастическая четверка наглядно показала, какой должна быть идеальная семья

Все приключения Фантастической четверки заключаются в преодолении – будь то предрассудков, утрат или конца света. «Четверка» всегда остается сплоченной и дружной семьей – независимо от того, с какими трудностями приходится столкнуться. Порознь они не смогут спасти мир, но вместе получится решить любую из проблем. За 54 года команда разрослась до невероятных масштабов, но ее главным членом все равно остается читатель. Из сюжета в сюжет невозможно не привязаться к этим героям и не почувствовать себя частью огромной и прекрасной идеи о том, что семья в жизни – это главное. В 2015 году Фантастическая четверка остается командой вне времени, так как она работает по принципам шестидесятых и все еще дает читателям надежду.

Нельзя сказать, что в других комиксах нет семей; наоборот, успех «Четверки» дал невероятный толчок идее о супергероях, которые живут под одной крышей, но не все они – родные. К примеру, Бэт-семья – так называют Бэтмена и его самых близких партнеров, которые разделяют знак летучей мыши. Практически в каждом приключении Брюс Уэйн не обходится без помощи своих друзей, но обычно на этом все и заканчивается. Для него все они – как партнеры в Лиге Справедливости, и это история не о семье, а о сотрудничестве. Другое дело – отношения Бэтмена и Робина. За всю историю комикса сменилось больше пяти Роби-

нов, и к каждому из них Брюс Уэйн испытывал настоящую привязанность. Первого он фактически усыновил, со вторым расправился Джокер, а последний, Дэмиен, оказался родным сыном. Это потрясающие истории, которые тем не менее нельзя сравнивать с опытом «Четверки»: в комиксах про Бэтмена и Робина на первом плане стоит не вопрос семьи, а вечная проблема отцов и детей.

Ближе всех к «Фантастической четверке» в медиа подобралась студия Pixar: в мультфильме Incredibles прекрасно удалось воспроизвести приключения семьи супергероев. Это оказалось довольно просто. К семейному мультфильму, стандартной для Pixar истории про отношения между близкими, добавляется супергеройская тематика. И при этом она будто бы в открытую позаимствована из комиксов Marvel – мы уже видели невидимых и растягивающихся супергероев. И в то же время этот мультфильм показателен. Из-за того, что в нем смешали формулу студии Pixar и комикс-мейнстрима, Incredibles остается одной из лучших историй про супергероев на большом экране. Сегодня в недрах студии делают прямое продолжение мультфильма, и это отдельный повод для грусти фанатам «Четверки», которой в прошлом совершенно не везло с кинематографом.

Впервые «Фантастическая четверка» должна была появиться на экранах в начале 1990-х – стараниями продюсера Роджера Кормана. Всю свою жизнь он занимался исключительно фильмами категории Б, и грядущая экранизация не должна была стать исключением – это была отвратительная интерпретация первого появления «Четверки» и их битвы с Доктором Думом. Фильм так и не вышел из-за проблем с авторскими правами, но его легко посмотреть в интернете – сохранились пиратские копии.

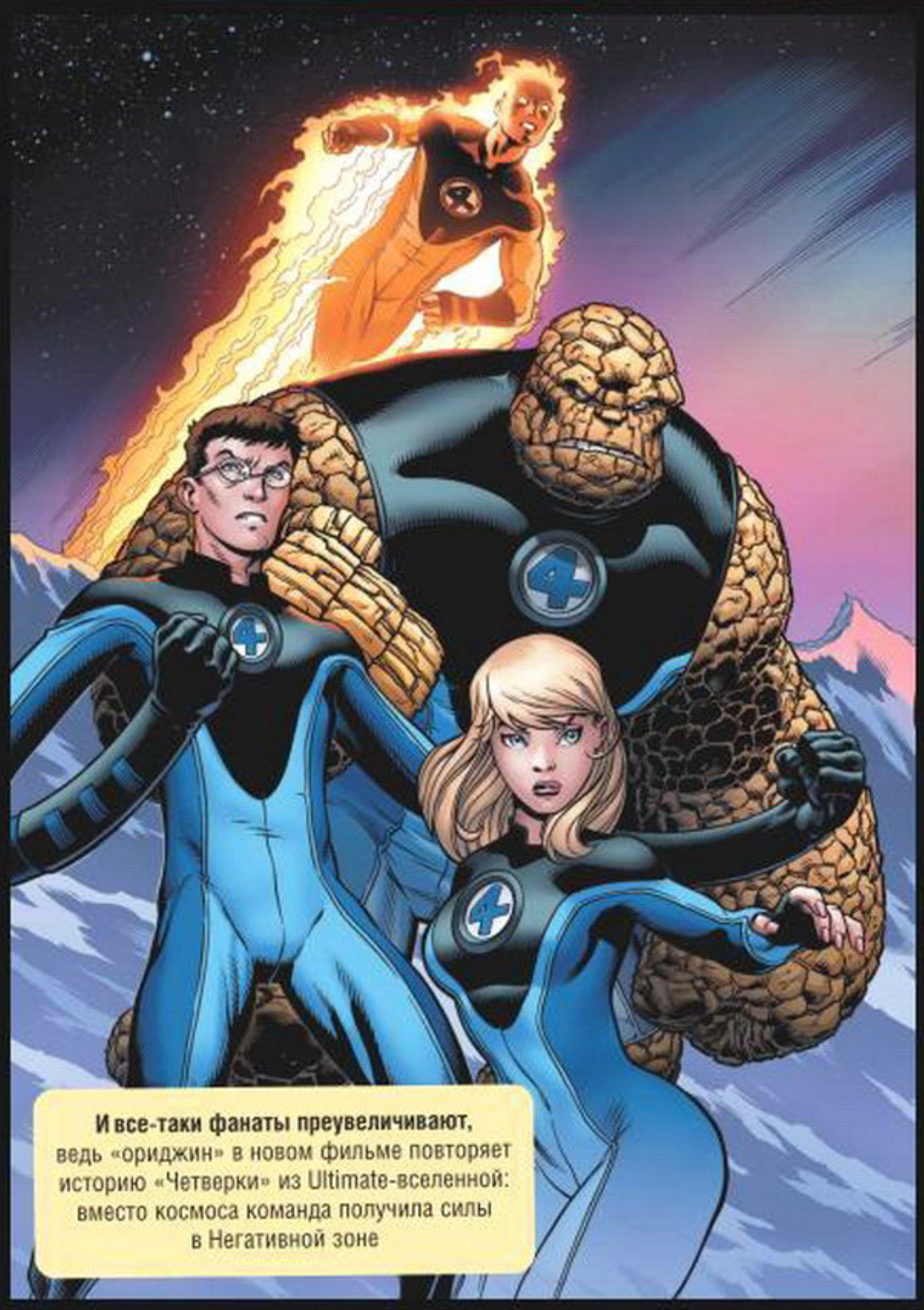
В нулевых вышла дилогия своеобразных, но при этом относительно успешных картин о Фантастической четверке, а в этом году планируется перезапуск. Создатели фильма – продюсер «Людей Икс» и режиссер независимой «Хроники» – довольно легкомысленно обходятся с канонами вселенной. Дело в том, что Джонни Шторм, культовый Человек-факел, здесь афроамериканец, Дум теперь Виктор Домашев – русский, а история появления команды изменена до неузнаваемости. Этому есть рациональное объяснение – повторять одну и ту же историю несколько фильмов подряд не хочется, тем более что работать с исходным материалом можно по-разному и перемены часто бывают к лучшему. Как пример – милларовские истории The Secret Service и Kick-Ass.

С новым фильмом есть еще вот какая деталь: правами на «Фантастическую четверку» владеет Fox, сами Marvel поступили радикальным способом и закрыли комикс на рекордном 645-м номере. На это есть сюжетное обоснование: издательство закрывает все свои серии до октября, чтобы расчистить место под Secret Wars, комикс-перезапуск вселенной Marvel, в которой «Четверка» играет фактически главную роль.

Как бы там ни было, после перезапуска вселенной герои останутся – например, Существо появится в Стражах Галактики, Человек-факел примкнет к Нелюдям. Воссоединятся герои нескоро, и вряд ли мы увидим семью в полном составе в ближайшие несколько лет. Новая киноадаптация – последний шанс увидеть «Четверку» вместе перед долгой разлукой.

■■■

Комиксы про Фантастическую четверку – это истории про то, как добро и любовь всегда побеждают зло. В отличие от большинства современных героев, эта семья никогда не переставала быть идеалом сплоченности, тем, во что можно и даже нужно верить, – поэтому у нее не так много успешных подражателей. После 645 номеров истории «Фантастическая четверка» оставила после себя мощный и наивный оптимизм, искреннюю уверенность в том, что все будет хорошо. Главное – любить и ждать. ■



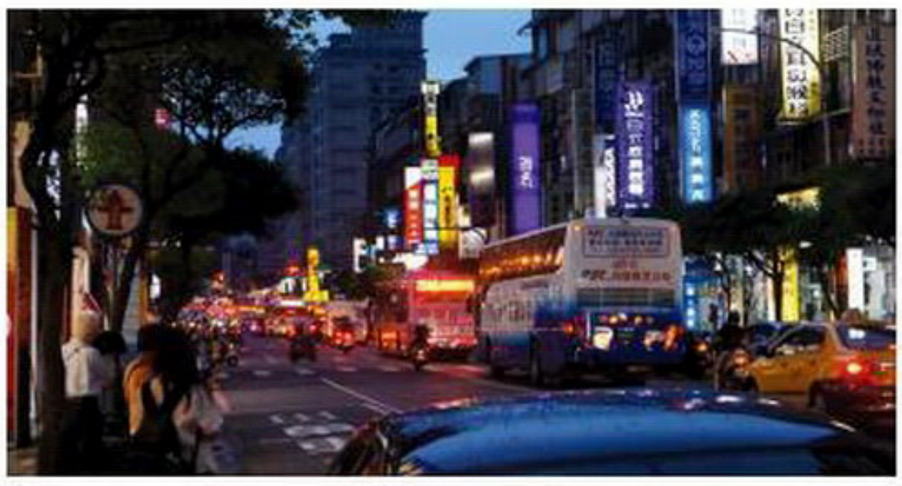
«Фантастическая четверка» оставила после себя мощный и наивный оптимизм, искреннюю уверенность в том, что все будет хорошо. Главное – любить и ждать

COMPUTEX 2015

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

Летние месяцы традиционно считаются порой отпусков и относительного затишья, но только не в мире железа. Первый жаркий месяц этого года подарил нам столько всего, что хватило бы и на целый квартал. Для начала, на Тайване отгремела главная железная выставка – **Computex 2015**, по результатам которой вас ждет отличный 10-страничный материал. Затем нас порадовала **Apple**, рассказавшая о своем видении будущего на конференции **WWDC**. Ну и наконец, мощный удар нанесла **AMD**, одним махом представившая аж шесть свежих **Radeon**. В общем, лето выдалось жарким и, надеемся, таким и останется.

Все самое интересное и необычное с главной железной выставки года



В мире железа есть три больших выставки. В первых числах января в Лас-Вегасе гремит **CES**, она всегда проходит очень ярко, но бестолково. Основная часть демонстрируемого оборудования ориентирована исключительно на американский рынок и никогда не появится на наших просторах. В следующий раз железячники собираются в марте на **CeBIT**, в славном городе Ганновере. Это европейское мероприятие нам уже куда ближе. И не только вкусным пивом, но и тем, что на него за весьма нескромную плату может попасть любой желающий. Последнее, правда, играет против CeBIT. Ничего особенного на ней, как правило, уже давно не показывают и хвалятся либо уже выпущенными продуктами, либо выходящими уже вот-вот. То есть никакого видения будущего она не дает. А вот тайваньская **Computex**, ежегодно случающаяся в первых числах июня, – это уже та самая тусовка, на которую разработчики привозят все, что планируют выпустить до конца года. Мы влились в эту тусовку и готовы поделиться нашими впечатлениями.

Место расположения

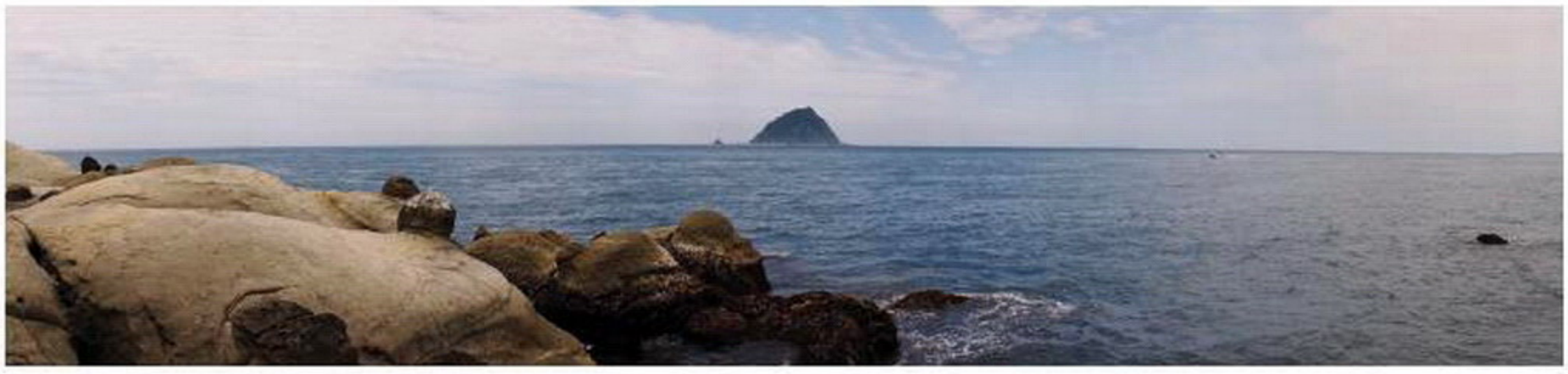
Как мы уже отметили, Computex проходит на острове Тайвань, в его столице, городе Тайбэе. Почему здесь? Да все просто – в стране круто развито производство электроники. Тут делают все графические чипы AMD и NVIDIA, тут же стоят заводы Intel, по соседству клепают наши «Эльбрусы», а совсем неподалеку готовят диски OCZ. Хватает на Тайване и собственных крупных компаний. К примеру, отсюда родом ASUS, MSI и даже HTC. В общем, место для главной железной выставки года идеальное.

Хорошо оно и с точки зрения погоды. Тайвань – Южная Азия, теплынь тут стоит почти круглый год (кроме пары месяцев, когда температура падает до адских +10°C). Так, в начале июня столбик термометра уверенно держится в районе 32°C, и это при том, что месяц считается дождливым и небо почти всегда затянуто облаками.

Какая атмосфера царит в Тайбэе? Ее сложно передать словами. Это классический азиатский город. Огромное количество людей, серые из-за дикой влажности здания, куча маленьких магазинчиков, ресторанов и кафешек. Правда, что конкретно там предлагают, понять непросто. Хотя Тайбэй каждый год принимает тысячи иностранцев, он насквозь азиатский. Все вывески, названия и даже меню представлены исключительно иероглифами – никакого дубляжа на английском или ином языке. Хочешь поесть – тыкай в надписи наугад, куда-то доехать – обязательно посмотри в интернете, как пишется адрес на местном языке, иначе тебя не поймут даже таксисты.

Последние, кстати, ребята вообще загадочные. Про то, как бледнолицых они возят кругами, даже говорить не стоит, такое и у нас бывает, гораздо интереснее другое. Почти все они жуют некую тонизирующую траву красного цвета, вызывающую лютое слюноотделение и придающую лицам водителей такой видок, будто они насосались крови в ближайшем закоулке.

Впрочем, о том, что жуют на Тайване, рассказывать можно часами. Покушать тут любят и не гнушаются вообще ничем. День можно начать с самых экзотичных фруктов вперемешку с пельмешками, продолжить рисом во всех



его проявлениях и мясом, а закончить рыбным пиром из только выловленных морепродуктов.

Хотя, конечно, можно найти на Тайване и вполне традиционные для нас, европейцев, вещи. К примеру, центр Тайбэя вообще никак не ассоциируется с яркой и непонятной Азией. Это огромный деловой город, наглухо застроенный многоэтажками, небоскребами и даже имеющий в своем распоряжении второе по высоте здание в мире – Тайбэй 101. Ощущение мегаполиса усиливает засилье машин, постоянные пробки и, как ни странно, невероятное количество премиальных авто типа Mercedes S-Klasse, спортивных Bentley и всяких Ferrari с Lamborghini. Для Азии все это довольно необычно.

Выставка

Нестандартно выглядит и сама Computex. Для начала, она проходит одновременно в двух разных местах. Скажем так, необязательная ее часть, на которой представлены в основном нишевые проекты, располагается напротив главного небоскреба города, в старом и неказистом здании с довольно прозаичным названием «Выставочный зал». Все же основные бренды тусуются в 20 минутах езды на автобусе, в современном Nangang Hall.

Удивительно, но, хотя в совокупности оба здания с легкостью перекрывают несколько наших «Игромиров», внешне все выглядит очень спокойно. Взять тот же Nangang Hall. Казалось бы, он должен быть с первого по четвертый этаж увешан растяжками с логотипами компаний, изображениями новых видеокарт и тонких ноутбуков, однако ничего такого. На входе висит скромная вывеска «Computex 2015», на первых этажах работает куча кафешек, а вокруг здания ходят ошалевшие журналисты, представители компаний и редкие зеваки.

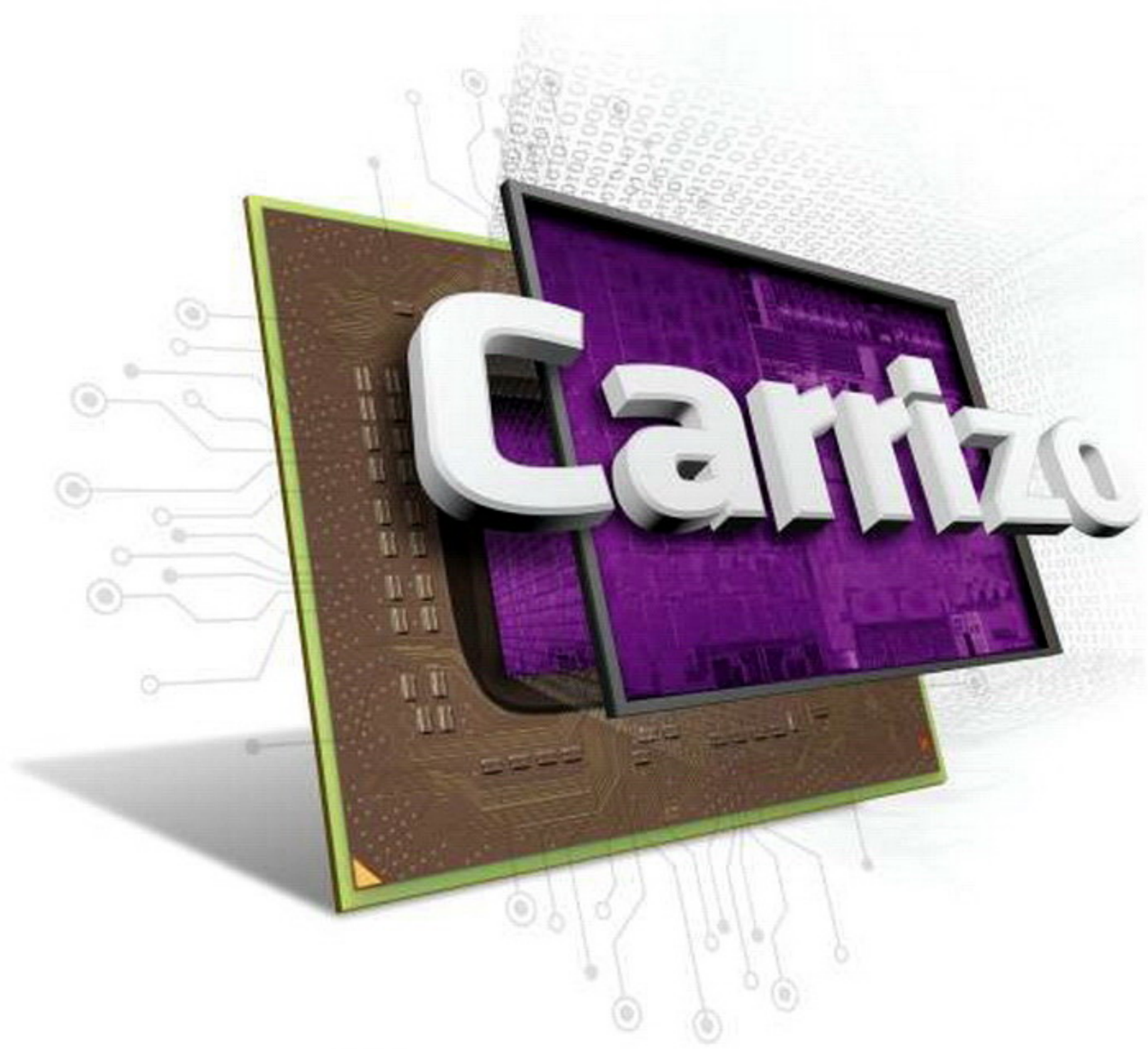
Примерно все то же самое происходит и на двух этажах Nangang Hall. Огромные залы, выставочные стенды и… минимум музыки, веселья и, как ни странно, народу. Все предельно лаконично и серьезно. Да, конечно, проблески безумия тут иногда встречаются. Компания **ECS**, например, периодически выгоняла на сцену пару-тройку полуобнаженных booth babes, но это было скорее исключением, чем правилом. Все остальные производители представляли себя четко и по-рабочему. Вот наш стенд, у нас он украшен красивыми логотипами и подсветкой, у нас на нем расставлены столы, а на них стоит оно самое – новое железо.

Скучно? Да как бы не так. Новинок на Computex 2015 было столько, что с выставки нас каждый день чуть ли не на руках выносили. Впрочем, силы были потрачены не зря. На следующих страницах вас ждет подробный отчет обо всем самом интересном, что мы видели на Computex 2015.

● *Дмитрий Колганов*

КРЕМНИЕВЫЙ ДУХ

Процессоры и чипсеты Computex 2015



Раз за разом Computex выступает в качестве места анонса различных процессоров и чипов. Нынешняя выставка не стала исключением – свои шедевры микроэлектроники показали и **AMD**, и **Intel**, и **MediaTek**, и **NVIDIA**. Пойдем по алфавиту.

Гранды

Главный анонс «красных» – новое поколение мобильных APU с кодовым именем **Carrizo**. Чипы призваны заменить **Kaveri** в сегменте ноутбуков стоимостью до 700 долларов. Техпроцесс остался прежним – 28 нм, – но благодаря особой компоновке элементов площадь ядра уменьшилась на 23%, а число транзисторов, напротив, возросло на 29%. Кроме того, повысилась степень интеграции компонентов: южный мост переехал на кристалл, а встроенная графика теперь эффективнее работает с оперативной памятью. Контроллер DDR4 не прикрутили, Carrizo довольствуется доступной DDR3. Приятный бонус – обновленный декодер видео, поддерживающий HEVC (он же H.265) и разрешение 4K.

На выставке представили три APU: **FX-8800P** (2,1 ГГц), **A10-8700P** (1,8 ГГц) и **A8-8600P** (1,6 ГГц). Все они несут четыре CPU-ядра **Excavator** и умеют автоматически разгоняться до частот свыше 3 ГГц. Заметим, что во многих ноутбуках Carrizo будут «подрезать крылья», ограничивая энергопотребление до 15 Вт. Меж тем для максимального разгона требуется мощность порядка 35 Вт. За графику отвечают ядра **GCN** третьего поколения (это которые у Fury X), каждое из которых оснащено 64 потоковыми процессорами. В FX-8800P стоит восемь таких модулей, в младших моделях – шесть. Если верить презентации, то в **Dota 2**, **Counter-Strike: Global Offensive** и **League of Legends** творения AMD обеспечивают комфортный fps на максимальных настройках. Учитывая цену ноутбуков – неплохо.

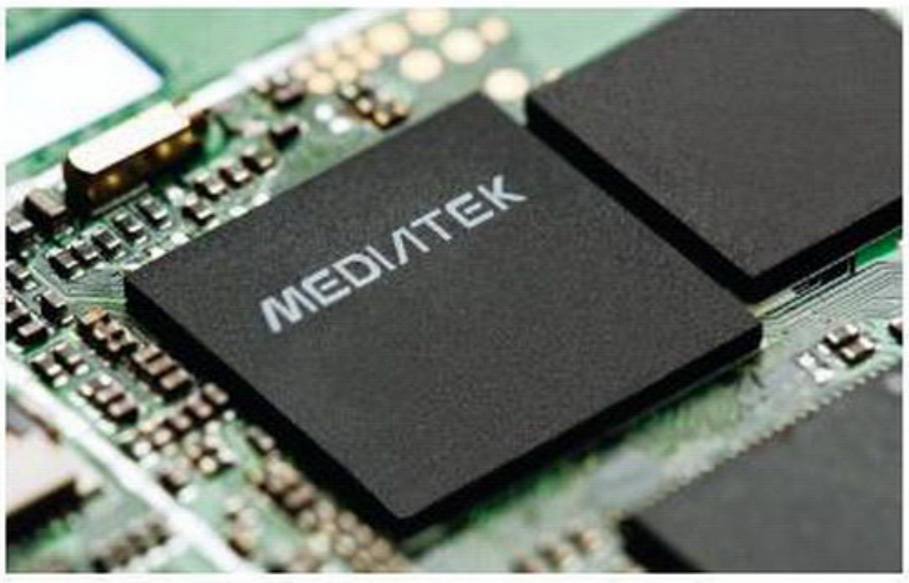
В противовес AMD Intel выпустила целую россыпь процессоров **Broadwell**. Среди них нашлось место даже двум настольным чипам для розницы. Речь о долгожданных **Core i7-5775C** (3,3 ГГц) и **i5-5675C** (3,1 ГГц) – первых Broadwell для LGA1150. Новички выполнены в рамках 14-нм техпроцесса, однако рабочие частоты у них даже ниже, чем у предшественников, а кэш урезан до 6 и 4 МБ соответственно. Плюсы тоже есть – это сниженное до 65 Вт энергопотребление и улучшенная графика **Iris Pro Graphics 6200** с 48 исполнительными блоками и собственной микросхемой памяти на 128 МБ для ускорения работы. Модель Core i7-5775C поддерживает **Hyper-Threading**: одно ядро способно работать с двумя потоками. У обоих кристаллов множитель разблокирован, их можно разгонять.

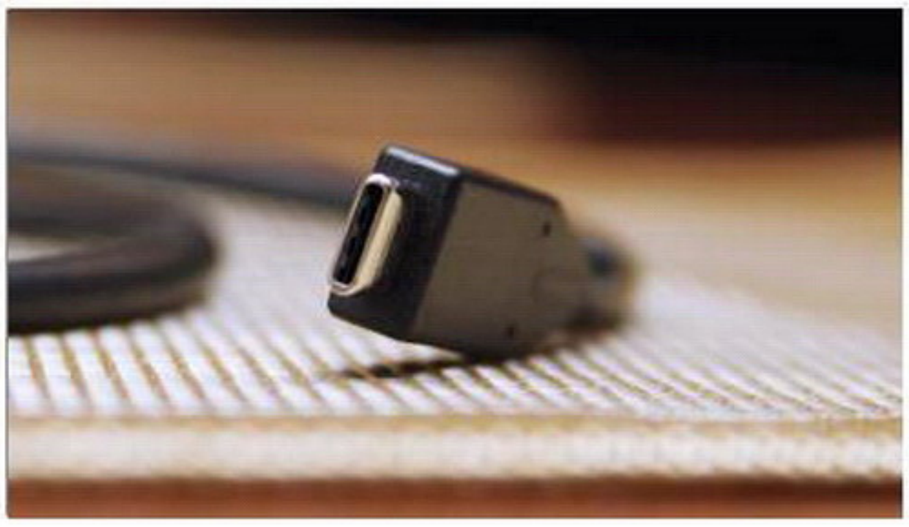
Внимания заслужила и пятерка новых процессоров для ноутбуков – **Core i7-5950HQ**, **i7-5850HQ**, **i7-5750HQ**, **i7-5700HQ** и **i5-5350H**. Это наиболее производительные версии мобильных Broadwell, с увеличенным кэшем, задранной рабочей частотой и высоким TDP в 47 Вт. В i7-5700HQ используется **HD Graphics 5600**, остальные варианты оснащены более мощной **Iris Pro Graphics 6200**. Целевая платформа для дебютантов – игровые лэптопы и особо мощные рабочие лошадки.

Дела мобильные

На стенде MediaTek (производитель мобильных процессоров, на которых построена подавляющая часть «китайцев») взгляды публики в основном были прикованы к флагманской платформе **Helio X20**. Это первая мобильная SoC с десятью ядрами. Новинка использует 20-нм техпроцесс и состоит из трех 64-битных кластеров. Первый, высокопроизводительный, содержит два ядра **Cortex-A72**, работающих на частоте 2,5 ГГц. Два других кластера несут по четыре **Cortex-A53**. Один из блоков отвечает за «легкие» приложения и функционирует на 1,4 ГГц, другой же выдает полноценные 2 ГГц. Технически у Helio X20 есть и одиннадцатое ядро, **Cortex-M4**, которое берет на себя обработку фоновых задач вроде проигрывания музыки. За графику отвечает некий GPU семейства **Mali-T800**. Продукт MediaTek поддерживает LTE Cat 6 и Wi-Fi 802.11ac. Максимально возможное разрешение камеры составляет 32 Мп, а формат экрана ограничен стандартом WQXGA (2560x1600). Предельная частота развертки – 120 Гц вместо привычных 60 Гц. А еще у X20 есть декодер видео с поддержкой 4K и HEVC. Первые устройства на базе данной SoC следует ожидать в начале следующего года.

Вторым примечательным творением MediaTek стал чип **Helio P10**, ориентированный на широкую аудиторию.





В нем присутствует восемь ядер Cortex-A53 частотой 2 ГГц; по вычислительной мощности новинка уступает недавнему Helio X10, зато существенно выигрывает по части энергоэффективности. Кроме того, P10 в отличие от собрата поддерживает LTE Cat 6 вместо критикуемого LTE Cat 4. Также MediaTek обращает внимание на высокое качество звучания встроенного аудио. Используемый GPU – **Mali-T860**. Аппараты на основе P10 появятся в продаже к концу года.

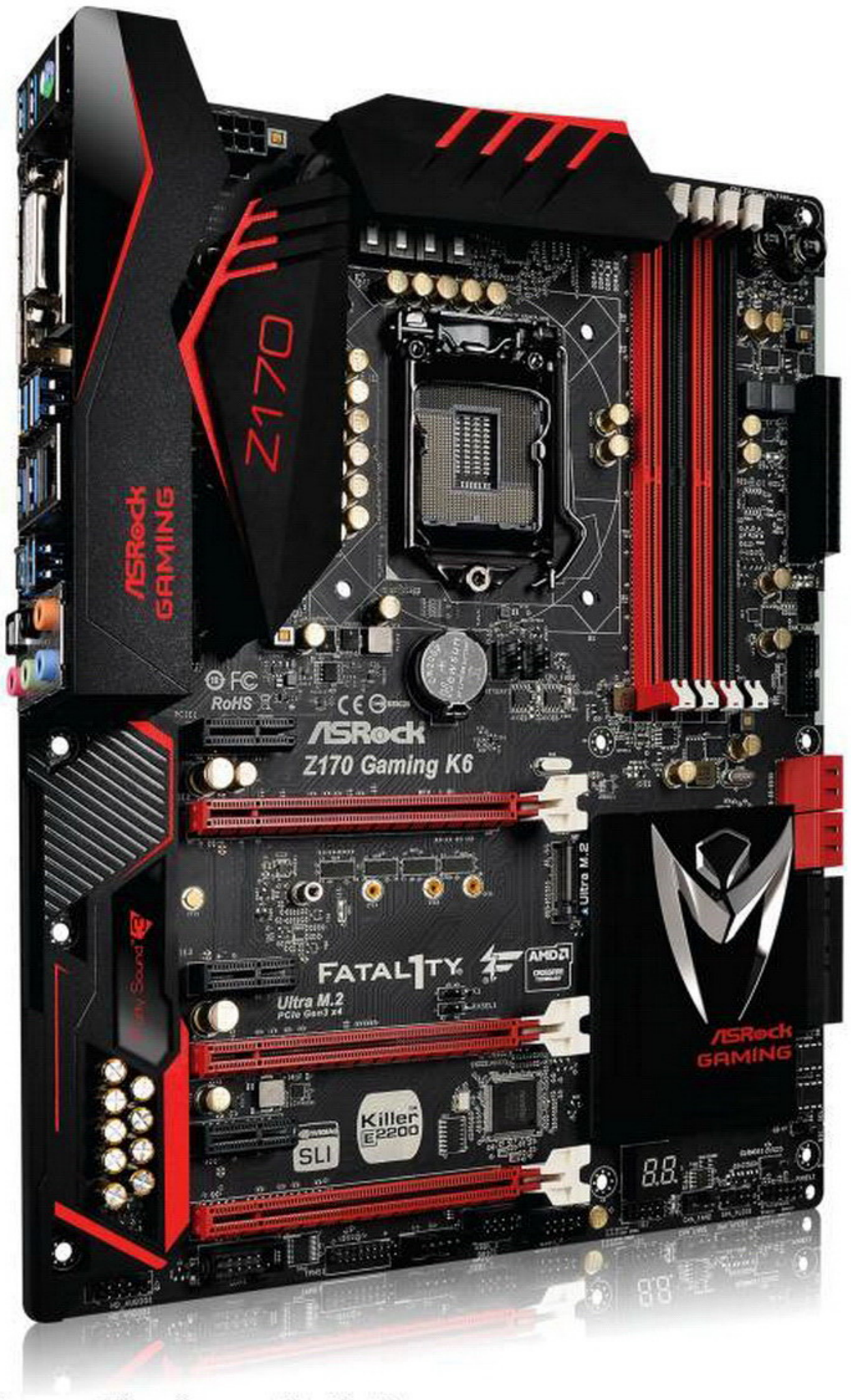
С видеокартами вышло следующее: мир ждал анонса новых флагманов **Radeon**, а получил неожиданную **GeForce GTX 980 Ti**, о которой мы рассказывали в прошлом номере. AMD же лишь показала GPU **Fiji**, причем в отрыве от печатной платы и без объявления характеристик. А основной анонс графики случился через пару недель после выставки, о чем читайте на соседних страницах.

Чипсеты

Среди «тяжелого» железа также обнаружилось немало интересного. Отчасти это связано с тем, что в начале осени в продажу поступят процессоры **Intel Core** серии 6000, известные как **Skylake**, а вместе с ними дебютирует и разъем LGA1151. Как следствие, материнские платы для новой платформы стали одним из ключевых элементов выставки.

В настольном сегменте за дружбу со Skylake отвечают чипсеты **Intel H170** и **Z170**. Последний более технологичен – он поддерживает разгон и конфигурации с несколькими видеокартами. Кроме того, этот набор логики предлагает сразу 20 дополнительных линий PCIe 3.0 – на четыре больше, чем H170. Таким образом, именно платы на базе Z170 представляют наибольший интерес для игроков.

Общие тенденции таковы: благодаря обилию доступных линий PCIe производители стали распаивать сразу по несколько разъемов M.2 и SATA Express, предназначенных для установки SSD. Напомним, что эти интерфейсы обладают пропускной способностью в 32 и 16 Гбит/с соответственно. Это в разы больше, чем у обычного SATA III с его 6 Гбит/с. Контроллер памяти Skylake поддерживает как DDR3, так и DDR4, но производители плат за редким исключением предпочли проигнорировать уходящий стандарт и установить слоты под «четверку». Опция, доступная только в старших моделях, – порты USB 3.1 Type-C



(как на 12-дюймовом MacBook), отличающиеся новой, полностью симметричной формой. Они не совместимы с традиционными кабелями и флэшками, но это компенсируется миниатюрностью и возможностью попадать в разъем с первого раза – этого ждали без малого двадцать лет.

Привет из будущего – интерфейс **Thunderbolt 3**, с которого Intel наконец-то сорвала покровы. Оказалось, что внешне он полностью идентичен USB 3.1 Type-C. Вся соль в контроллере **Alpine Ridge**, который дружит сразу с четырьмя протоколами – PCIe, DisplayPort, USB и Thunderbolt. Максимальная пропускная способность в 40 Гбит/с достигается при взаимодействии с «родными» устройствами. Это могут быть RAID-массивы из SSD, внешние графические адаптеры или даже дисплеи – один разъем Thunderbolt 3 тянет два 4K-монитора. При подключении устройства с USB 3.1 Type-C скорость падает до 10 Гбит/с. Примечательно, что материнки с «болтом» третьего поколения были замечены лишь на стенде **Gigabyte**.

Из плат нынешнего поколения выделим две модели. Первая – **MSI X99A GodLike Gaming** – отличается уникальным защитным кожухом с несколькими независимыми LED-группами. Светодиоды умеют менять

свой цвет (доступно около 2000 оттенков) и поддерживают спецэффекты вроде «дыхания» и «мерцания». Есть возможность управлять иллюминацией со смартфона. Кроме забавного баловства для моддеров, плата предлагает серьезную начинку: LGA2011-v3 соседствует с пятью слотами PCIe x16, звуковой системой Audio Boost 3 PRO, двумя LAN-контроллерами Killer Ethernet и Wi-Fi-модулем Killer 1535 с поддержкой стандарта 802.11ac. Также в наличии M.2, SATA Express и USB 3.1 (обычный Type-A и двухсторонний Type-C).

Второй необычный экземпляр – **ASUS Z97-K/USB 3.1**. По характеристикам плата – крепкий середнячок, готовый приютить процессор Intel в исполнении LGA1150. Особенной ее делает разъем Reversible USB 2.0 – он обладает привычной формой, но позволяет втыкать штекер в любом из двух положений. Фактически порт решает ту же проблему, что и USB 3.1 Type-C, но без нужды переходить на новый стандарт. Удручает, что опыт провернули именно с медленным USB 2.0, хотя на творении ASUS присутствуют и быстрые USB 3.1 Type-A. К слову, модель уже поступила в продажу.

Компоненты

Все та же ASUS представила очередное дополнение к линейке игровых продуктов **STRIX**. На этот раз дело дошло до звуковых карт. Новые члены «совиного» семейства, названные **SOAR**, **RAID PRO** и **RAID DLX**, представляют 7.1-канальные решения с интерфейсом PCIe x1. Внешне они идентичны, но начинка разная. Под кожухом RAID DLX скрывается ЦАП **ESS SABRE 9016A** с выдающимся соотношением сигнал/шум – 124 дБ. В двух других картах стоит более простой, но отнюдь не слабый **ESS SABRE 9006A**, у которого соответствующий показатель равен 116 дБ. Благодаря мощному усилителю новички способны раскачать наушники с импедансом до 600 Ом. RAID PRO и RAID DLX комплектуются внешним блоком управления, схожим с настольным пультом от гарнитур STRIX.

Молодая, но амбициозная Cryorig порадовала линейкой необычных систем гибридного охлаждения для процессора, в которую вошли модели **A40**, **A40 Ultimate** и **A80**. По сути, это комплексные СВО для монтажа внутрь корпуса, но с необычным водоблоком – на нем под наклоном закреплен 70-мм вентилятор с автоматической регулировкой скорости вращения. Этот элемент охлаждает силовые цепи вокруг сокета, решая тем самым главную проблему жидкостного охлаждения. Воздушный поток можно перенаправлять на память или видеокарту. Радиатор, к которому идут шланги от водоблока, оснащен парой ветродуев, также поддерживающих PWM. Диаметр зависит от модели: A40 и A40 Ultimate комплектуются 120-мм вентиляторами, A80 – 140-мм. «Ультимативная» версия отличается радиатором увеличенной толщины.

Наконец, необходимо упомянуть о платформе Corsair Bulldog. Это своего рода заготовка, которая позволяет собрать мощный, но компактный ПК в стиле Steam Machine. Горизонтальный корпус высотой 12,7 см выполнен в черно-красных тонах и, по задумке, должен умещаться в стандартную стойку для видеопроигрывателя. Внутри скрывается ITX-плата, СВО для процессора и модульный блок питания на 600 Вт с сертификатом 80 PLUS Gold. В качестве опции планируется предлагать систему жидкостного охлаждения H55 и крепление HG10, позволяющее прикрутить ее к видеокарте. Выбор процессора, памяти, GPU и накопителя ложится на плечи покупателя. Corsair умолчала, на каком чипсете базируется местная материнская плата, вероятнее всего – это Intel Z170. ● *Николай Жогов*

НЕ ЗАБЫВАЙ

Память, ноутбуки и периферия на Computex 2015

Накопители становятся все более быстрыми и объемными, попутно сменяя интерфейсы. В частности, в настольном сегменте растет актуальность PCIe, ведь SATA III уже не обеспечивает достаточной пропускной способности, а перспективные M.2 и SATA Express еще мало распространены. Скорости меж тем хочется всем. Дошло до того, что многие производители прилагают к M.2-накопителям адаптер под PCIe, благо такой переходник не содержит «активной» части и его себестоимость смехотворна.

Быстрее

Возможности современных PCIe-решений прекрасно демонстрирует **Phoenix Blade X**, замеченный на стенде **G.Skill**. Быстродействие впечатляет: SSD выдает 2600 МБ/с при последовательном чтении и 1400 МБ/с при последовательной записи. При этом новичок обрабатывает до 300 000 операций в секунду. В отличие от прошлой модели, без индекса «X», накопитель не использует четырехканальный RAID – вместо массива контроллеров стоит один-единственный чип **Phison PS5007-E7**, что благотворно сказывается на себестоимости и энергопотреблении. Кроме того, Phoenix Blade X подружился с протоколом NVMe, позволяющим снизить задержки при выполнении операций. Примечательно, что PCIe 2.0 x8 уступил место PCIe 3.0 x4, но дизайн кожуха и габариты остались теми же: SSD по-прежнему можно уместить в низкопрофильный корпус. На Computex демонстрировали версию на 960 ГБ, но, скорее всего, свет увидит и модель емкостью 1,92 ТБ. Портативные SSD также осваивают новый интерфейс – USB 3.1. Пример «прогрессивного» накопителя – **SanDisk Extreme 900**, у которого заявленные скорости последовательного чтения и записи равны 850 МБ/с, а объем варьируется от 480 ГБ до 1,92 ТБ. Другими словами, даже младшая модель оказывается быстрее любого внутреннего SSD под SATA III. А еще этот накопитель не требует бережного обращения: шустрая начинка облачена в ударостойкий алюминиевый корпус. В комплекте с SSD идут сразу два USB-кабеля – Type-A и Type-C.

Развиваются и обычные флэшки: на Computex были замечены модели, оснащенные сразу двумя разъемами USB 3.1. С одной стороны у них обычный порт, с другой – симметричный. В числе «универсалов» оказались **Kingston DataTraveler microDuo 3C** и **Apacer AH180/AH185**. В обоих

случаях объем памяти невелик (от 16 до 64 ГБ), да и скорости отнюдь не запредельные – даже возможностей USB 3.0 флэшкам хватило бы с головой. Зато новинки прекрасно подойдут владельцам 12-дюймовых **MacBook** – у этих лэптопов нет других разъемов, кроме единственного USB 3.1 Type-C. Опять-таки, по слухам, чудо-порт скоро придет в сегмент смартфонов и планшетов.

Все включено

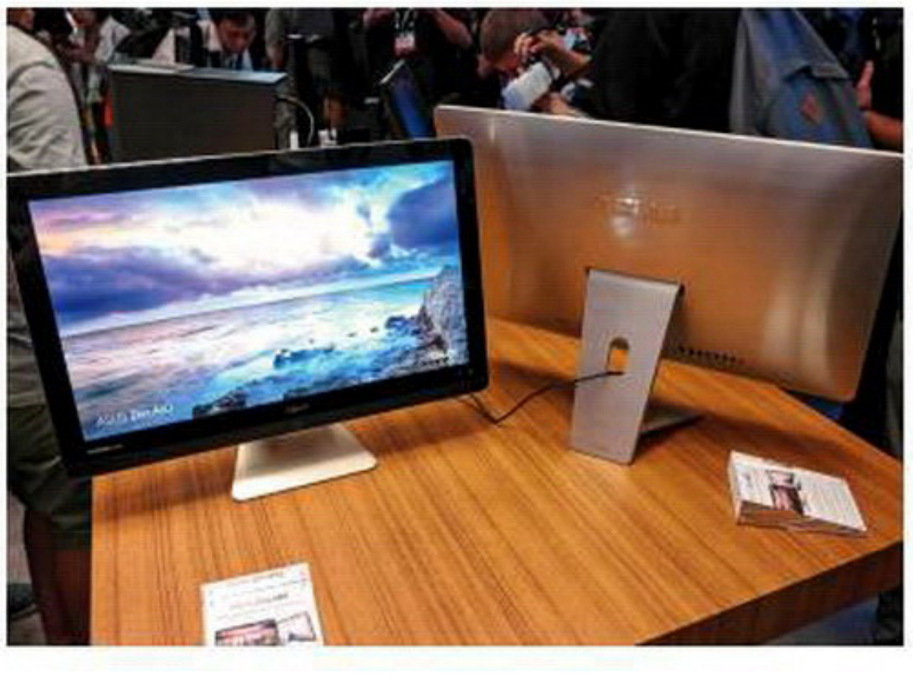
На выставке присутствовали и готовые решения, причем ноутбуков среди них было особенно много. Некоторые даже удивили. Например, **Aorus X7 Pro-SYNC** показал, что мощный игровой лэптоп не обязан быть громоздким. При толщине в 2,3 см и весе менее трех килограммов 17-дюймовый новичок несет четырехъядерный **Core i7-4870HQ**, аж две видеокарты **GeForce GTX 970M** в режиме SLI, 32 ГБ оперативной памяти, RAID-массив из трех SSD и файловую «помойку» в виде 2,5-дюймового HDD. Экран не блещет запредельным разрешением (здесь стоит Full HD-матрица), но зато поддерживает **NVIDIA G-SYNC** – продвинутый вариант вертикальной синхронизации. Приятные бонусы: LAN-контроллер от **Killer**, качественная акустическая система и клавиатура с подсветкой. Стильный черный корпус выполнен из алюминия, эффективно рассеивающего тепло. Впрочем, охлаждение и без того достойное – здесь и шесть тепловых трубок, и две турбины, и множество крупных вентиляционных решеток. Словом, **X7 Pro-SYNC** компактен, но очень сердит.

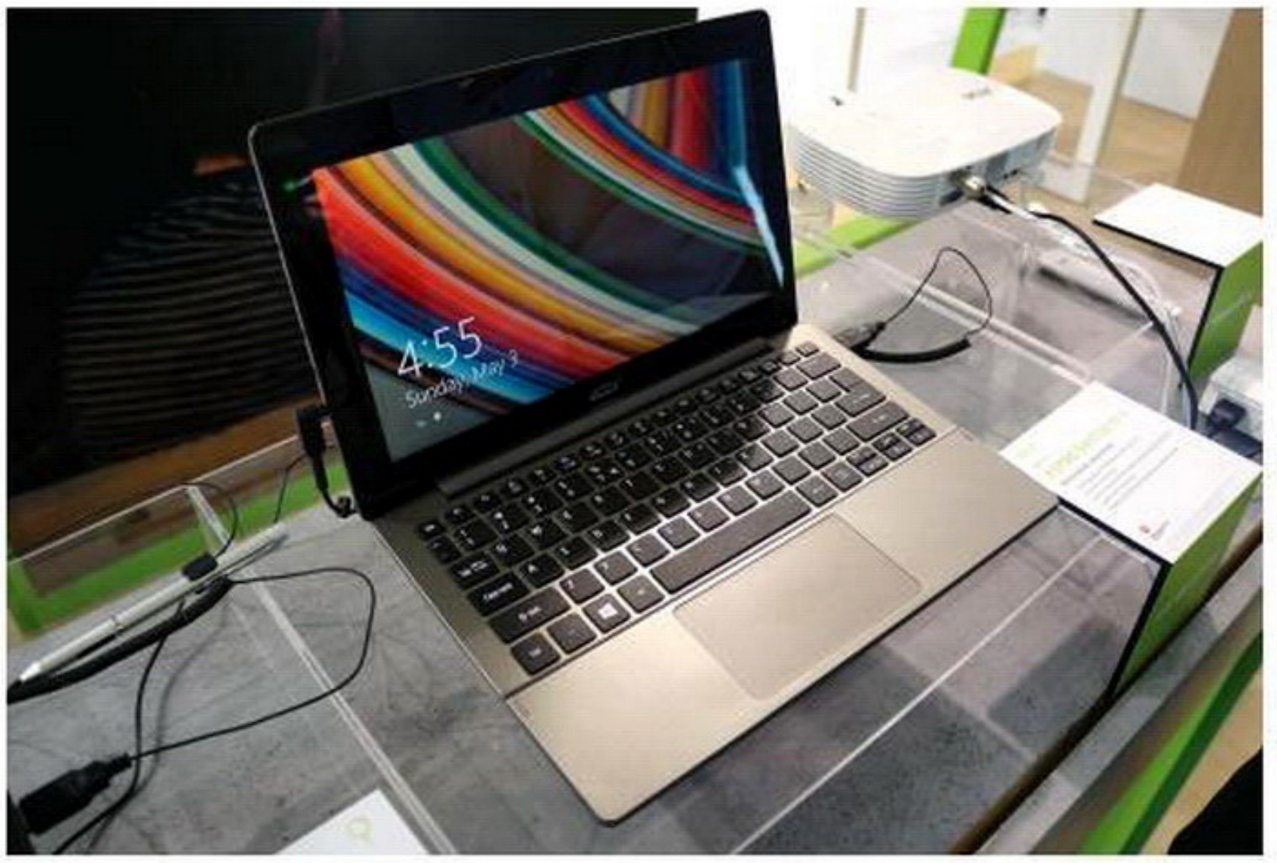
Dell, напротив, завлекала «рабочими лошадками», в числе которых была и новая модификация **XPS 15**. По факту это 15-дюймовый ультрабук с чрезвычайно тонкой рамкой вокруг экрана – фишка позаимствована у недавнего **XPS 13**. В дополнение новичок облачен в очень

«худой» корпус из алюминия и углеродного волокна, а потому претендует на звание самой миниатюрой «пятнашки». Полноразмерные клавиатуры у Dell не в чести, так что лэптоп довольствуется укороченным вариантом с подсветкой. На момент показа производитель еще не определился с окончательной комплектацией, но известно, что **XPS 15** будет выпускаться как с обычным Full HD-экраном, так и с сенсорным дисплеем высокого разрешения (3200x1800 либо 3840x2160).

Не забыли производители и о трансформируемых ноутбуках. Toshiba показала некий прототип **Astrea**, у которого экран раскрывается на 360 градусов, образуя планшет. Этот 13-дюймовый лэптоп также примечателен передовой начинкой, включающей в себя еще не анонсированный процессор Skylake, сенсорный дисплей с разрешением 4K и 3D-камеру **Intel RealSense**. Последняя умеет отслеживать жесты пользователя и распознавать лица с особой точностью. Финальный продукт на базе Astrea обещают выпустить к концу года.

Фанаты моноблоков исходили слюной по **Zen AiO** – премиальному All-in-One от **ASUS.** Из-за цельнометаллического алюминиевого корпуса малой толщины новинка вызывает ассоциации с **iMac**. В числе явных визуальных отличий – золотистый окрас, фирменная грубая шлифовка, иной дизайн подставки и стекло, накрывающее всю лицевую панель от края до края. За производительность отвечает четырехъядерный **Core i7**, мобильная видеокарта **GeForce GTX 960M** и шустрый SSD с интерфейсом **PCIe 3.0 x4.** Моноблок использует новейшую память DDR4, максимальный объем равен 32 ГБ. Отдельно упомянем камеру **Intel RealSense**





и акустическую систему на 16 Вт, состоящую сразу из шести динамиков. Устройство будет предлагаться в двух вариантах – 23,8- и 21,5-дюймовом.

Не забудем и о представленных компьютерах «размером с флэшку». Некоторые производители, например **ECS** и ASUS, подхватили концепцию **Intel Compute Stick** и развили ее в нечто свое. Речь, напомним, идет о полноценных ПК в формфакторе небольшого брелка с HDMI-выходом на конце. Воткнув такую штуку в монитор или телевизор, а также вооружившись беспроводной периферией, можно получить полноценный компьютер, пусть и не очень шустрый.

Творение ECS, названное PCoS, во многом повторяет продукт Intel. Основу составляет четырехъядерный **Atom Z3735F**, 2 ГБ памяти типа DDR3, флэш-накопитель на 32 ГБ и слот под карту micro-SD. Для общения с миром предусмотрены беспроводные модули Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0, а также порт USB 2.0. Охлаждение – активное, над процессором жужжит крохотный вентилятор. Для питания используется разъем micro-USB с увеличенной до 2 А силой тока. Работает малютка под управлением **Windows 8.1**.

Вариант от ASUS более технологичен, ведь ее **Pen Stick** базируется на четырехъядерном **Atom x5** поколения **Cherry Trail**, дополненном 2 ГБ RAM. Производительность у этой «флэшки» выше, чем у конкурента, но при этом устройство обходится без активного охлаждения. Кроме того, у Pen Stick сразу два порта USB 2.0, а звуковой сигнал подается не только на HDMI, но и на комбинированный аудиоразъем. В качестве операционки используется **Windows 10**.

Жизнь в движении

Computex – не **MWC**, а потому мобильных устройств на мероприятии было мало. Больше всего внимания этой категории уделили местные ASUS и **Acer**. Первая показала необычный 5,5-дюймовый аппарат **ZenFone Selfie**, который понравится любителям засорять соцсети фотографиями себя любимого. Судите сами: фронтальная камера смартфона оснащена матрицей на 13 Мп, автофокусом и двойной светодиодной вспышкой, а для начала съемки в режиме «селфи» достаточно нарисовать букву «S» на потухшем экране. Задний фотомодуль лишь немногим мощнее, и назвать его основным язык не поворачивается. При аналогичном разрешении матрицы он отличается более широкой диафрагмой (f/2 против f/2,2), лазерным автофокусом и поддержкой макросъемки – видимо, чтобы фотографировать еду. А еще ZenFone Selfie будет доступен в нескольких цветовых исполнениях, включая розовый, – целевая аудитория пищит от восторга. Из прочих особенностей устройства отметим восьмиядерный **Snapdragon 615**, аккумулятор на 3000 мАч и защитное стекло **Gorilla Glass 4** поверх Full HD-экрана.

ASUS ZenPad 8.0 – восьмидюймовый планшет среднего класса. Выглядит он стильно, но аппаратная

часть звезд с неба не хватает: разрешение экрана составляет 1280x800, роль процессора исполняет **Atom x3** (в Wi-Fi-версии) или Snapdragon 615 (в LTE-модификации), а объем памяти варьируется от 1 до 2 ГБ. Особенным ZenPad 8.0 делают аксессуары: помимо чехлов и сменных цветных панелей, ASUS предлагает заднюю крышку с дополнительной батареей и нечто под названием **Audio Cover**. Последнее творение представляет собой обложку, которая трансформируется в стенд и содержит акустическую систему формата 5.1. В плюсах – не только объемное звучание, но и увеличение громкости в шесть раз. Это отличный вариант для коллективного просмотра видео, правда, с таким обвесом таблетка изрядно прибавляет в толщине и массе. Также ASUS показала **ZenPad S 8.0** – «заряженную» версию, которая обладает впечатляющими характеристиками, но лишена ярких аксессуаров.

Acer удивила таблеткой **Predator 8**. Этот Android-планшет с 8-дюймовым дисплеем базируется на процессоре **Atom x7** и ориентирован на геймеров. Новичок выделяется агрессивным внешним видом, выдающим принадлежность к «хищной» серии, и четырьмя динамиками, по одному на каждом из углов – данная особенность позволяет сохранять стереозвучание при любой ориентации экрана. Подробные ТТХ авторы не раскрыли, но, вероятно, планшет получит большой объем оперативной памяти. К слову, используемая платформа хорошо подходит для установки настольной ОС – на таком же железе работает **Surface 3** от **Microsoft**.

Тем, кто ищет серьезную таблетку для работы, была адресована **Aspire Switch 11 V** – крупная 11,6-дюймовая модель на **Windows 8.1**, облаченная в алюминиевый корпус. Основу устройства составляет энергоэффективный процессор **Core M**, которому хватает пассивного охлаждения. В комплекте с планшетом идет дополнительный модуль с клавиатурой и тачпадом, пристегивающийся с помощью магнитов. Предусмотрено два положения – экраном внутрь и экраном наружу. В целом планшет поддерживает концепцию обычного **Aspire Switch 11**, но привносит массу улучшений: здесь и доработанный дизайн, и новая аппаратная платформа, и более удобное крепление дисплея.

В бой!

Напоследок – об игровой периферии. Начнем с **Corsair**, которая в дополнение к платформе Bulldog продемонстрировала **Lapdog** – еще одно решение для посиделок перед телевизором. Прототип представляет собой диванную «станцию управления», рассчитанную на подключение сторонних контроллеров: в левой части устройства ютится рабочая поверхность для мыши, справа располагается посадочное место под клавиатуру. При этом основание Lapdog изогнуто так, чтобы не соскальзывать с колен. Выглядит продукт Corsair опрятно – для кабелей предусмотрен специальный желоб, спрятанный под алюминиевой крышкой. Новинка оснащена USB-хабом, обеспечивающим работу клавиатуры, мыши и трех внешних портов. К компьютеру Lapdog подключается с помощью толстого составного кабеля. Заметим, что места под клавиатуру не так уж много – полноразмерные варианты остаются за бортом. А вот укороченная «механика» **Corsair K65** вписывается идеально – под нее устройство и разрабатывалось.

Компания также анонсировала клавиатуру **Strafe**, которую планируется выпускать в двух модификациях. Они различаются переключателями: одна модель использует **Cherry MX Red**, другая – **Cherry MX Brown**. Раскладка консервативна: у Strafe присутствует блок **Num Pad**, но нет дополнительных клавиш (две служебные не в счет). Подсветка – однотонная, красная, но с возможностью тонкой настройки. Каждая кнопка оснащена собственным светодиодом, что позволяет создавать необычные визуальные эффекты типа ряби, исходящей от используемой клавиши. К полезным особенностям отнесем USB-порт для подключения внешних устройств и мощную систему обработки множественных нажатий. К Strafe прилагается сменный набор из восьми текстурированных кнопок – такие легко искать на ощупь.

Synaptics рассказала про свою технологию **SmartBar**, призванную улучшить старый добрый «Пробел». Разработка позволяет превратить клавишу в некое подобие тачпада с поддержкой множественных касаний. При таком раскладе большие пальцы можно использовать для выполнения различных жестов, отвечающих за масштабирование, выделение текста или даже запуск приложений. Технология повышает продуктивность, но в играх польза данного решения сомнительна. Тем не менее первым партнером Synaptics, взявшим на вооружение SmartBar, стала **Tt eSPORTS** – ждем от нее геймерскую клавиатуру с необычным «Пробелом».

Бренд **ASUS ROG** дал жизнь мыши **Spatha**, ориентированной на фанатов MMO и MOBA. Названа она в честь меча, древнегреческая Спарта вообще ни при чем. Манипулятор отличается большими размерами и обилием клавиш – их 12 штук. Шесть кнопок расположено на левом боку, в специальном углублении. У каждой из них своя форма, при этом клавиши плотно подогнаны друг к другу. Мышь может работать в беспроводном режиме, для зарядки используется док-станция с магнитным креплением – Spatha прилипает к нему своим металлическим основанием. Конструкция предусматривает самостоятельную замену штатных переключателей **Omron**. Боевые характеристики на высоте: разрешение сенсора составляет 8200 dpi, частота опроса равна 2000 Гц.

Из гарнитур выделим **EpicGear ThunderouZ**. Ее отличительные особенности – универсальная двойная дужка в духе **SteelSeries Siberia V2**, крупные 50-мм стереодинамики и массивные амбушюры, полностью обволакивающие уши. Чашки декорированы подсветкой с возможностью смены оттенка, слева присутствует выдвижной микрофон на гибкой ножке. Толстый кабель в оплетке дополнен специальным сегментом для борьбы с разрывами. Расположенный на проводе пульт наряду со стандартными органами управления несет переключатель режимов – выбирать предлагается между «Game» и «Music».

Computex достигла поставленной цели: тренды обозначены, отзывы получены, а умы фанатов железа пополнены новыми объектами вожделения. Успех? Определенно! Легендарная выставка и не думает сбрасывать обороты.
● *Николай Жогов*

СИЛА ДРАКОНА

MSI на Computex 2015

Интересный факт о Тайване. Несмотря на то, что официально эта страна называется «Республика Китая», она полностью независима от своего соседа, мало того – до недавнего времени вообще не признавала существование такой страны, как КНР. Причем доходило даже до смешного. Если представитель какой-нибудь китайской компании пытался попасть на Computex, его просто не пускали – делали вид, будто не понимают, из какого это он такого несуществующего государства прибыл.

Почему и как так сложилось, мы сейчас рассказывать не будем, слишком долго; главное, что сейчас отношения между странами налаживаются. Однако это не значит, будто с визами стало сильно легче. Наоборот, в этом году, чтобы попасть на Computex, необходимо было получить официальное приглашение от местной компании, причем не просто письмом, а еще и с полным пакетом документов, включающих даже скан паспорта директора фирмы. Со столь сложным заданием нам в этом году помогла справиться MSI, о стенде которой мы сейчас и расскажем.

Первые новости

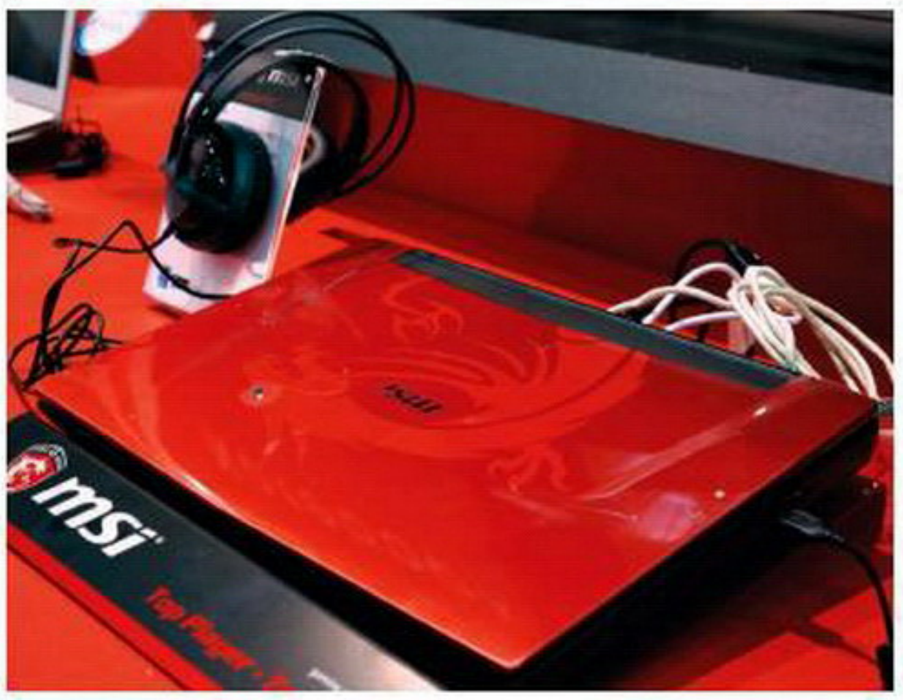
На Computex он занял внушительное количество места и принял как уже знакомые нам модели, так и новинки, о которых пока еще никто не слышал. Начнем с ноутбуков и первым делом пройдемся по общим новостям.

Новость первая: почти все текущие модели обновились и получили на борт пятое поколение процессоров Intel на базе архитектуры **Broadwell**, что означает сниженное энергопотребление и большее время работы от батареи. Новость вторая: ноутбуки MSI обзавелись функцией **G-Sync**. Это разработка NVIDIA, позволяющая избавиться от неприятных разрывов картинки. Первым лэптопом с этой технологией стал уже знакомый нам **GT72 2QE Dominator Pro** с 32 ГБ оперативки, топовой **GeForce GTX 980M** и системой хранения данных **MSI Super RAID 3** из четырех SSD и одного винчестера. Новость третья: MSI теперь сотрудничает с компанией **Tobii** и ее GT72 умеет отслеживать направление взгляда. Пока это работает только в технодемках и последнем **Assassin's Creed**, но уже сейчас выглядит довольно многообещающе. Камера четко следует за движениями глаз и ловко переводит их в цифровые команды.

На этом закончим с общими вещами и перейдем к новинкам. Очень интересным на стенде нам показался **GP62**, бюджетный 15-дюймовый ноутбук на базе Core i7 и младшей **GeForce GTX 950M**. Привлекателен он двумя вещами – ценой от 45 000 рублей и оформлением как у старшей GE-серии. Корпус полностью пластиковый, а панель под запястья сделана из алюминия. Отметим и второстепенные функции. За интернет отвечают модули **Atheros Killer**, экран поддерживает Full HD, а со звуком работает аудиодрайвер **Nahimic**. В общем, все как у старших моделей, только в чуть более толстом и тяжелом корпусе и без поддержки Super RAID.

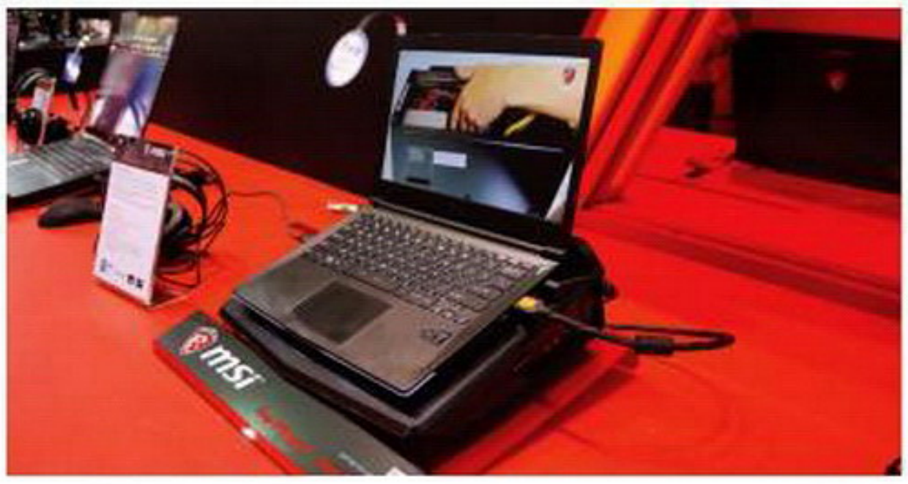
Следующая новинка – обновленная версия **Gaming GS30**. На данный момент это одна из самых интересных моделей MSI. Суть ее раскрыли в первом поколении. В основе концепции лежит маленький и тонкий бизнес-ноутбук. Весит он чуть больше килограмма, в толщину меньше двух сантиметров и несет на борту топовый Core i7. Никаких видеокарт, естественно, нет, и поиграть в дороге невозможно. В чем же фишка? В комплектной док-станции. Внутри у нее стоит дополнительный жесткий диск, блок питания и полноценная десктопная видеокарта! Ставишь бизнес-ноутбук в док-станцию, и получается мощный игровой компьютер.

В первом поколении конструкция выглядела довольно громоздко и выводила изображение исключительно на внешний монитор. Во второй итерации все это исправили. Сама док-станция стала компактнее и, самое главное,



научилась выводить изображение на дисплей самого ноутбука.

И еще один громкий анонс Computex 2015 – серия ноутбуков **MSI Prestige**, за которой скрываются переработанные GS- и GE-серии. С них убрали «игровые» элементы дизайна, оформили как бизнес-модели и установили крутые IPS-матрицы с полным охватом sRGB. Причем панели, как утверждают в MSI, проходят жесткий отбор и дополнительно калибруются на заводе. То есть покупай и садись работать… или играть, начинка позволяет.



Моноблоки

Вторую часть стенда MSI отвела под моноблоки. Кроме подтянутых до новых процессоров старых моделей, на стенде обнаружились две крайне необычные новинки.

Первая – **AG270 2QE**. 27-дюймовый моноблок, оформленный в виде рамки для фотографий, получил топовую GTX 980M и, внимание, домашний **Core i7-4970**! А это полноценные четыре ядра на архитектуре **Haswell**, работающие на частоте от 4 до 4,4 ГГц. То есть это уже практически обычный ПК без всяких скидок на мобильность.

Еще дальше пошла модель **MSI AX24**. Внутри у нее также стоит топовый десктопный процессор, но за графику уже отвечает нормальная домашняя видеокарта. Ее вынесли в отдельный металлический бокс с собственным питанием. Выглядит довольно необычно, зато может принять на борт любую плату – начиная с младшей **GTX 750 Ti** и закачивая **TITAN X**!

Обновились к Computex 2015 мини-компьютеры MSI. В стане игровых моделей появилась уменьшенная версия **Nightblade** под названием **MI**. По сравнению с прошлогодним вариантом ее объем уменьшился с 13 до 10 литров, начинка же при этом осталась почти той же – полноценный Core i7 и любая видеокарта 900-й серии GeForce.

Также появились у MSI свежие HTPC, представленные линейкой **Cubi**. В пластиковых корпусах спрятаны энергоэффективные **Core i3** и **i5**, до 16 ГБ оперативки, 2,5-дюймовый жесткий диск и все необходимые средства связи. Хороший вариант для домашнего кинотеатра или маленькой офисной машинки.

Железо

А вот с чисто железными вещами на выставке было не очень. От MSI мы увидели три новинки. Материнскую плату для будущих процессоров **Intel Skylake**, о которых пока толком ничего не известно, а также топовую **X99 Godlike**. Последняя получила развитую систему подсветки, армированные порты PCIe x16, а также переходник с M.2 на mini-SAS для супербыстрых SSD. Ну и, наконец, не обошлось дело без модифицированной GTX 980 Ti. Версия **Gaming 6G** получила нестандартное охлаждение и разогнанный до 1178 МГц процессор.

Нашлось на стенде место и непрофильным для MSI разработкам. Так, мы обнаружили механическую клавиатуру GK-601, игровую гарнитуру и даже Wi-Fi-камеру PanCam с углом обзора в 360 градусов. В общем, на наше внимание в 2015 году MSI нацелилась основательно.

● *Дмитрий Колганов*

ИСКУССТВО ДЕЛАТЬ РЕМЕЙКИ

Apple WWDC 2015 и разработчики

В начале июня в американском Сан-Франциско **Apple** традиционно проводит мероприятие для разработчиков – WWDC (*Worldwide Developers Conference*), в ходе которого уже много лет подряд демонстрирует новые версии ПО для текущих и будущих устройств. С точки зрения рядового зрителя анонсы на WWDC не слишком интересны – в ходе презентации Apple не представляет новые iPhone, iPad или Mac. Вся конференция посвящена софту, iOS, OS X, сервисам и средствам разработки. Однако при должном внимании к деталям можно углядеть намеки на будущие гаджеты компании.

Девятая iOS

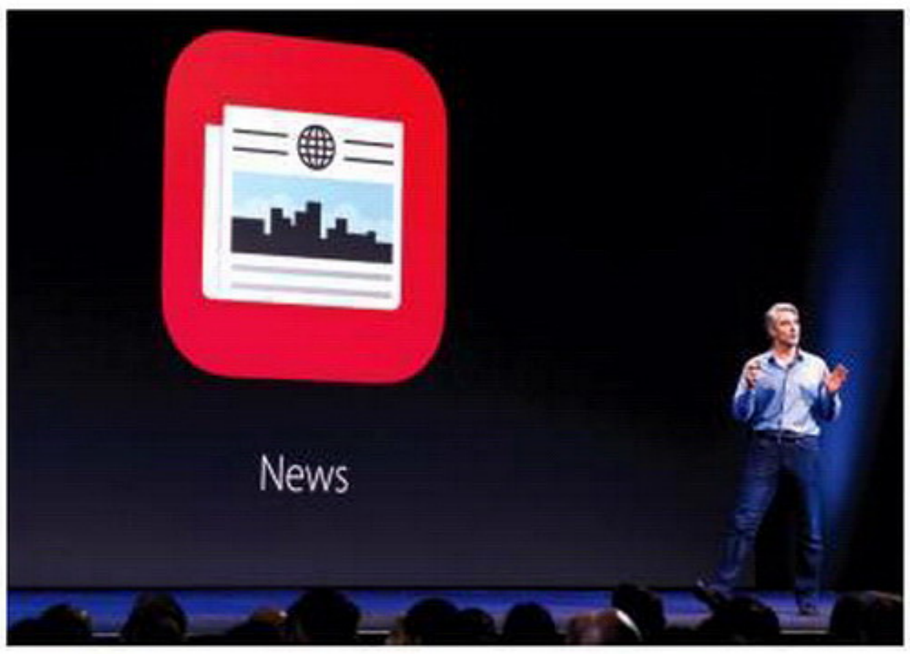
Последнее время Apple действует по не самому лучшему принципу «сперва релиз, а тестировать будем потом»: уже второй год подряд основная деятельность программистов направлена на улучшение стабильности и производительности iOS, о чем компания не стесняется говорить. В свое время iOS 7 настолько подкосила веру в перфекционизм Apple, что на возврат честного имени потребовалась аж пара лет, – по заверениям компании, iOS 9 будет работать заметно быстрее предыдущей прошивки даже на старых iPhone 4S и iPad 2.

К сожалению, девятая версия ОС для мобильных устройств по большей части получила косметические обновления, ничего принципиально нового или впечатляющего мы не увидели. Удивил, пожалуй, только iPad, к которому наконец-то прикрутили честный многооконный режим. Круто? Несомненно, однако доступна эта функция будет только на новой ОС и, внимание, исключительно на самом последнем Air 2. С какой стати за бортом остались владельцы вполне еще современных первых Air и iPad 4, решительно непонятно, однако Apple это, похоже, нисколечко не волнует – по крайней мере, объяснять свое решение она не стала и лишь сообщила, что старые модели обзаведутся так называемой псевдомногооконностью.

Этот режим назвали **Slide Over**, и заключается он вот в чем. Не выходя из открытого приложения, можно приоткрыть на треть экрана особую версию другой программы из «фона», поработать с ней и затем вернуться к основному окну. Таким образом можно, например, посмотреть ленту Facebook, не выходя из игры или браузера.

Также для всех iPad в iOS 9 добавлен режим «Картинка-в-картинке». Пока не очень ясно, какие приложения смогут его задействовать, сама же Apple демонстрирует пример видеоролика, крутящегося поверх других приложений. Работать и смотреть киношку, пожалуй, самый интересный сценарий для режима «Картинка-в-картинке».

Поправили в iOS и юзабилити. Выделение текста раньше было форменной мукой: зажать палец на тексте, оттащить один маркер, затем второй, дождаться появления контекстного меню, понять, что выделил



не то. Удивительно, как этот кривой способ вообще существовал последние пять лет! Теперь Apple добавила iOS функциональность тачпада, и отныне текст можно легко выделить, проведя двумя пальцами по виртуальной клавиатуре. Выделение будет происходить аналогично тому, как если бы вы управляли через тачпад курсором мыши. А контекстное меню уже встроено в верхнюю часть виртуальной клавиатуры iPad.

Пишем и читаем

Уже во время презентации зрители шутили в социальных сетях: Apple наконец-то встроила в iOS приложения Flipboard и Evernote. Это, конечно, не совсем так. Речь идет о новых **Notes** («Заметки») и **News**.

Приложение «Заметки» в iOS восемь лет подряд было рудиментарным – его простейшей функциональности, аналогичной «Блокноту» в Windows, хватало разве что на «записать адресок или код домофона». В iOS 9 «Заметки» доросли до полноценного текстового редактора и системы напоминаний, идейно чрезвычайно похожей на небезызвестный кросс-платформенный Evernote. Стало возможным форматировать текст, вставлять изображения, делать чеклисты (списки с галочками выполнения задачи) и даже рисовать пальцем. Учитывая, что «Заметки» в iOS синхронизируются с облачным iCloud, а значит, автоматически появляются на компьютере и других мобильных устройствах, можно считать, что Apple и впрямь решила потеснить Evernote.

Про новостной агрегатор Flipboard тоже шутили небезосновательно. Попытку перенести бумажные журналы в цифровой вид посредством приложения «Киоск» нельзя признать совсем уж провальной, хотя успешной ее тоже не назовешь: если «глянец» с грехом пополам смог перейти на iOS, то новостные газеты выглядели там чужеродно. Новое приложение News представляет собой агрегатор новостей согласно предпочтениям пользователя. Apple организует собственные редакции, которые будут создавать подборку в News из местных новостей. По сути, речь идет об информационном портале универсальной направленности, заправлять которым будут сотрудники Apple. Впрочем, российские пользователи пока в пролете – News будет запущен всего в нескольких странах.

В попытке скрасить «кисленькую» презентацию iOS Apple сделала особый упор на новую систему поиска. Если раньше Spotlight предоставлял результаты из почты, книги контактов и сообщений, то теперь система ищет заданное слово даже в приложениях. Например, таким образом можно быстро открыть глубоко зарытый пункт настроек телефона.

Что касается многострадальной Siri, то она в очередной раз стала умнее и понятливее. Ее можно попросить напомнить дочитать страничку в интернете или ответить на только что прочитанное сообщение. Мило, конечно, но даже русификация Siri не сделала систему приятной

и удобной – часть функций в России не работает, качество распознавания команд оставляет желать лучшего. Пора признать, Siri не для нас.

Некоторое недоумение вызвал еще один пакет нововведений, а именно новая способность iOS предугадывать действия пользователя, а также копаться в его почте, списках контактов и SMS. За первым пунктом скрываются довольно безобидные логические цепочки типа «вставил наушники – включилась музыка». Под вторым же подразумевается, что iOS теперь будет следить за всем потоком информации, проходящим через устройство, и строить на этом собственные базы данных. К примеру, вполне возможны ситуации, когда система сможет самостоятельно подсказать вам, кто это такой вам звонит с неизвестного номера, и, возможно, даже предугадать, зачем это он вас набирает. Apple, правда, клянется, что все данные, собранные о вашей деятельности, хранятся только на самом телефоне. Так ли это – нам с вами никогда не узнать.

Мелочи

Это самые заметные нововведения iOS 9, хотя и далеко не единственные. Помимо множества мелочей, на которые не тратят время презентаций, в систему добавили ряд новых API. Так, например, **Replay Kit** наконец-то позволит захватывать видео прямо с экрана, что несомненно должно понравиться стримерам.

Еще один интересный API – **App Thinning**, который позволит снизить объем устанавливаемых на устройство приложений. Каким образом? Да очень просто. На данный момент при закачке какой-либо программы графика грузится сразу для трех-пяти разных разрешений экрана, что, естественно, серьезно раздувает любой софт. С App Thinning это должно прекратиться, API будет удалять ненужную графику еще на начальной стадии загрузки приложения, что крайне положительно скажется на объеме доступной памяти.

Ну и последний, но в то же время крайне интересный момент по iOS 9 – это необходимое для ее установки место. Удивительно, но Apple наконец-то задумалась о владельцах 16 ГБ устройств, и теперь для новой операционки надо освобождать не 4,6 ГБ, как это было с «восьмеркой», а всего 1,3 ГБ. Мелочь, а приятно.

watchOS

Часы Apple появились в продаже всего несколько месяцев как, а на WWDC производитель уже представил вторую версию **watchOS** – пока только бету, релиз случится в сентябре. Пользователей Apple Watch в России можно сосчитать по пальцам сороконожки, однако обойти анонс вниманием нельзя: watchOS требовала скорейшего обновления, потому что первая версия системы, как и первая iPhone OS, была ужасной, тормозной, глючной и жутко обрезанной. Не то чтобы watchOS 2 разительно отличается от предшественника, но стабильность Apple обещала пофиксить. Однако одно ключевое нововведение стоит отметить: если раньше приложения для watchOS выполнялись на iPhone, а результаты транслировались на часы, то в новой ОС приложения полностью работают именно на часах. С одной стороны, это не лучшим образом скажется на и без того слабой батарее. С другой – прямая работа с железом дает разработчикам больше возможностей при написании софта.

Поскольку функциональность Apple Watch в целом не ахти, то большинство изменений коснулось внешнего вида и юзабилити. Например, в прошивку добавили пять новых циферблатов, представляющих собой ускоренное видео Time Lapse из разных городов мира. При этом время суток на видео соответствует текущему времени на часах. Покрутив в режиме циферблата цифровую коронку, стало возможным просмотреть события из календаря – Apple называет это «путешествием во времени» (Time Travel), хотя на самом деле речь о банальном изучении собственных планов на день.

Куда интереснее здесь выглядит функция… будильника. Как таковой утренний вражина был в часах и раньше, но теперь, если подключить Watch к зарядке и положить их на стол бочком, устройство автоматически включит ночной циферблат, который покажет время, если нажать на любую кнопку или дотронуться до экрана.

Еще одна приятность – разработчикам разрешили добавлять небольшие виджеты на экран циферблата, – до этого сторонние приложения доступа к нему не имели. Виджеты, правда, будут немудреные, вроде информации о грядущем авиарейсе или статусе зарядки батареи в электромобиле (это не наша больная фантазия, а примеры из презентации Apple).

OS X 10.11 El Capitan

Новую версию ноутбучной **OS X** в Apple назвали **El Capitan**. Для многих это словосочетание равносильно мексиканским «эль капитанам» с револьверами, сомбреро и текилой. Но нет, продолжая традицию давать операционным системам географические названия, Apple выбрала для OS X 10.11 имя одной из крупнейших горных вершин в Йосемитском парке. Это как бы намек о позиционировании системы: как El Capitan является малой частью парка Yosemite (название прошлой системы), так и OS X 10.11 тянет на сервис-пак для OS X 10.10.

Если нововведений в iOS 9 было немного, то El Capitan вовсе нагоняет тоску. Apple опять намекнула, что сей промежуточный релиз направлен на улучшение быстродействия системы, а не ее функциональности.

Так, например, главной «киллер-фичей» El Capitan стал режим **Split View**. Речь идет о быстром размещении двух окон на одном экране. Знакомо? Конечно, Microsoft реализовала «снаппинг» еще в Windows 7 в 2009 году. И опять же – вопрос не в том, что Apple что-то позаимствовала, а в том, что позаимствовала только сейчас.

Поиск Spotlight стал больше походить на мобильную Siri. К ноутбуку все еще нельзя обратиться голосом, но поисковый запрос в разговорной форме можно ввести с клавиатуры. Пишем «презентация, над которой я работал в апреле» и сразу же получаем соответствующий список файлов.

Небольшое обновление получил браузер Safari. Понравившиеся страницы можно «запомнить» с помощью сервиса Pinterest. Если в какой-то вкладке играет музыка, в этой конкретной вкладке можно выключить звук, не затрагивая остальные. И более того, если среди двадцати с лишним вкладок где-то всплыла музыкальная реклама, можно отключить звук во всем браузере.

Все эти функции буквально высосаны из пальца и скорее предназначены для успокоения рядового пользователя. Ведь основные изменения OS X 10.11 внутри, на уровне API. В свое время Apple дала мощный толчок развитию игр на iOS, представив API Metal. Эта прослойка между софтом и графическим

чипом значительно увеличивала производительность подсистемы за счет сокращения запросов к центральному процессору. Теперь низкоуровневый доступ к GPU пришел и в настольную OS X. Это влечет за собой не только увеличение fps, но и значительное ускорение прорисовки интерфейса системы. Круто? Да, но в Windows такое практикуется уже не первый год.

Apple Music

Впрочем, не будем брюзжать и все-таки признаемся – было на презентации Apple кое-что интересное. После традиционного слайда «One more thing» представили новый музыкальный сервис **Apple Music**, который за небольшую абонентскую плату позволяет слушать всю музыку, собранную на iTunes.

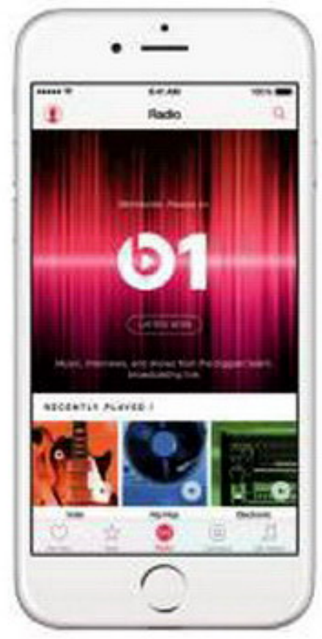
Работает сервис аналогично конкурентам. Платим деньги, получаем доступ к списку композиций, которые можно слушать только через интернет, без возможности скачивания. То есть Apple запустила еще один аналог Spotify, Pandora, Google Play Music и «Яндекс.Музыка». Какие у Apple преимущества? Технических – никаких. Играть компания будет на своем добром имени и, естественно, на том, что у нее в запасе самая крупная база композиций – более 27 миллионов треков.

Удивительно, но справилась Apple и с ценообразованием. Для США месяц меломании обойдется в 9,99 доллара, а в России ценник равен 169 рублям, то есть почти в три раза меньше западного и где-то посередине между тем, что просят Google и «Яндекс». Еще один интересный момент: Apple не просит денег за кота в мешке, первые три месяца Music полностью бесплатен и требует от вас лишь наличия iOS 8.4, OS X или, сюрприз, Windows. В будущем же новинку смогут опробовать даже владельцы Android-устройств.

Пробовать или нет?

Стоит ли пробовать все нами описанное уже сейчас? Тут такой расклад. Apple Music точно стоит оценить – его официально запустили 30 июня, все фишки уже работают. А вот что касается всего остального, то тут пока можно говорить лишь о бета-версиях.

Испортить свой телефон или планшет недоделанной iOS вот так запросто не выйдет – тестовые версии доступны только разработчикам, чьи устройства занесены в базу Apple. В интернете, конечно, есть немало ушлых людей, готовых за скромную мзду добавить ваш UDID в нужный список, однако подобные денежные отношения совершаются на ваш страх и риск. К тому же бета-версии iOS, особенно первые две, работают крайне нестабильно. Это не преувеличение: любопытных ждут частые подвисания, вылеты приложений и неработоспособные функции. Многие сторонние приложения перестанут работать, а откат прошивки устройства на iOS 8 – долгий и неприятный процесс. В общем, мы вам пока не советуем.



С бета-версиями El Capitan ситуация обстоит значительно лучше – для установки системы не требуется аккаунт разработчика. Да и сама OS X 10.11 работает значительно стабильнее мобильной iOS. Другое дело, что в некоторых случаях наблюдается несовместимость с разным софтом, а фишки El Capitan недостаточно хороши, чтобы торопиться с обновлением.

Самая же большая куча глюков досталась несчастной watchOS. С бета-версией прошивки часы начинают тормозить (а ведь watchOS 2 отличается улучшенной производительностью!), а то и вовсе зависать. Лучше дождаться релиза, тем более что watchOS 2 можно установить на часы только при наличии iOS 9 на самом iPhone.

Каков итог WWDC? Мы видим несколько направлений. Первое: Apple наконец-то забыла про гордость и свои принципы и начала заимствовать удачные решения конкурентов, что видно практически по всем направлениям и не может не радовать. Второе: судя по OS X 10.11, совсем скоро нас ожидает какое-то необычное и совершенно новое устройство. Настольная ОС критически сблизилась с iOS, а это значит, что либо Apple выпустит бюджетный MacBook на мобильной системе, либо действительно представит iPad Pro, который, кстати, в будущем вполне могут перевести и на взрослую ОС. В пользу «большого» планшета говорит и то, что в файлах iOS 9 уже зашито очередное разрешение – 2732x2048. Ну и, наконец, третий вывод: ситуация с Apple Watch начинает настораживать. После презентации обновленной операционки, на которой опять не смогли объяснить, зачем же нужны эти часы в реальности, ощущение, будто в Apple не совсем понимают, зачем выпустили новый продукт, только окрепло.

● *Сергей Мельников*

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Тестирование телефона Huawei Honor 4C

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2 + EMUI 3.0
- **Дисплей:** 5 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор:** HiSilicon Kirin 620 (8 ядер, 1,2 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 5 Мп (фронтальная), 13 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц; UMTS 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, две micro-SIM, Dual SIM Dual Standby (DSDS)
- **Аккумулятор:** 2550 мАч
- **Размеры:** 14,3x7,1x0,8 см
- **Вес:** 162 г
- **Цена на июль 2015 года:** 9990 рублей

Совсем недавно к дешевым телефонам многие относились с опаской. Меньше 15 тысяч рублей? Наверное, и экран плохой, и тормозит все, и батарея не держит. Сегодня все по-другому. Железо подешевело, стало мощнее, а российский кризис, поднявший цены на флагманы до небес, подстегнул интерес к бюджетным смартфонам. К примеру, первая партия 5-дюймовых Huawei Honor 4C за 9990 рублей разлетелась у нас всего за сутки. Секрет успеха? Сейчас узнаем.

Первое впечатление

Для начала отметим внешний вид. Лицевая панель моноблока закрыта стеклом. По краям – невысокая металлическая окантовка. И выглядит солидно, и граница экрана тактильно ощущается. Вокруг дисплея инженеры оставили небольшую рамку, однако на выключенном устройстве ее не видно – так матрица кажется больше.

Под основным органом управления, дисплеем, находятся три сенсорных клавиши – «Назад», «Меню» и «Настройки». Они не подсвечиваются, поэтому с непривычки искать их в темноте сложно. В верхней части лицевой панели расположилась фронтальная камера на 5 Мп, окошко датчика освещения, индикатор и спикер.

Задняя крышка выполнена из ребристого пластика, украшенного мелким узором. В верхний левый угол инженеры поставили камеру на 13 Мп и светодиодную вспышку. Модуль немного вынесен, но за карман не цепляется и вообще не создает лишних неудобств. По диагонали от глазка расположилась решетка основного динамика.

Кнопка питания и качельки громкости стоят на правом торце устройства, а основные разъемы – micro-USB и 3,5-мм джек – находятся на нижней и верхней кромках соответственно.

В руке

В руке новинка лежит неплохо – толщина в 8,8 мм позволяет управляться телефоном даже девушкам. Тем же, кому будет непривычно, Huawei предлагает воспользоваться программной надстройкой, помогающей обладателям коротких пальцев и маленьких ладошек взаимодействовать с интерфейсом аппарата.

Работает, кстати, Honor 4C на **Android 4.4** (обещано обновление до 5.0) с предустановленной оболочкой **EMUI 3.0**. По содержанию она полностью соответствует современным стандартам, но местами немного странная. К примеру, зачем-то убрали разделение между рабочими столами и установленными программами. То есть весь скачанный софт всегда перед глазами. Странно, конечно, но привыкнуть можно.

Зато интерфейс нигде не подвисает, 2 ГБ оперативки не дают EMUI 3.0 задумываться. Автоповорот также работает без проблем. Казалось бы, все идеально, но тут надо вспомнить о памяти. Без дополнительной карты micro-SD здесь нечего делать. Из встроенных 8 ГБ пользователю доступно чуть больше трех, поэтому самые красивые и интересные игры (не говоря уже о HD-видео) на 4C попросту не влезают.

Дисплей и начинка

А вот что в Honor 4C порадовало, так это яркая IPS-матрица. Разрешение 720x1280 не поражает воображение, но иконки и интерфейс выглядят четко и хорошо. Изображение, кстати, легко настраивается под конкретную ситуацию. Можно отрегулировать цветовую температуру, яркость, а также включить режим повышенной четкости при прямых солнечных лучах.

Хорош Huawei Honor 4C и как телефон. Связь держит очень уверенно, голос передает без искажений, да и разговорный динамик у него более чем громкий. В качестве же преимущества у 4C есть поддержка двух сим-карт, обслуживаемых раздельными GSM-модулями. Что же касается внешнего динамика, то с ним все стандартно: в тихой обстановке его достаточно на любые задачи, а вот уличный шум он уже не перекрикивает.

Однако главное достоинство Honor 4C – это начинка. Восьмиядерный процессор **HiSilicon Kirin 620** частотой 1,2 ГГц, 2 ГБ оперативной памяти и графический чип **Mali-450 MP4**. Всего этого хватает не только для плавной работы интерфейса, но и для решения широкого спектра задач. Никаких зависаний и пауз при общении даже с тяжелыми страницами в браузере, ни одной заминки при проигрывании потокового HD-видео с YouTube. Затруднения бывают лишь в играх.

Так, отлично справившись с переизданием классических **Heroes 3**, китайский смартфон застопорился на **Asphalt 8**. Количество кадров в секунду то и дело проседало. При оценке в 26 087 баллов от **AnTuTu Benchmark** – довольно странная проблема, связанная, возможно, с конкретной моделью. Тем более в остальных играх 4C хорошо себя показал – лагов не было.

Сколько все это богатство работает от батареи? На удивление долго. Аккумулятора на 2550 мАч хватает на полный рабочий день жесткого использования. В принципе, можно даже поиграть в игры по пути на работу или в институт – за получасовую сессию аппарат теряет около 10 % заряда.

Ну и, наконец, расскажем о камере Honor 4C. Если честно, мы от нее ничего хорошего не ожидали. Однако сенсор на 13 Мп оснастили довольно хорошим софтом, который не «мылит» изображения и демонстрирует вполне сносную четкость даже при плохом освещении.

●●●

Какой у нас итог? Скажем так, дифирамбы Huawei мы петь не будем – ничего необычного в телефоне не найдено, но внимания аппарат определенно достоин. Отличный яркий экран, опрятный интерфейс и хорошая начинка по невысокой цене – это заявка на успех. Особенно при странной ценовой политике остальных брендов и заоблачной стоимости флагманов. Honor 4C вовремя попал на полки, и за такие деньги в нем даже не хочется искать недостатки. ● *Антон Баев*

ПЛЮСЫ

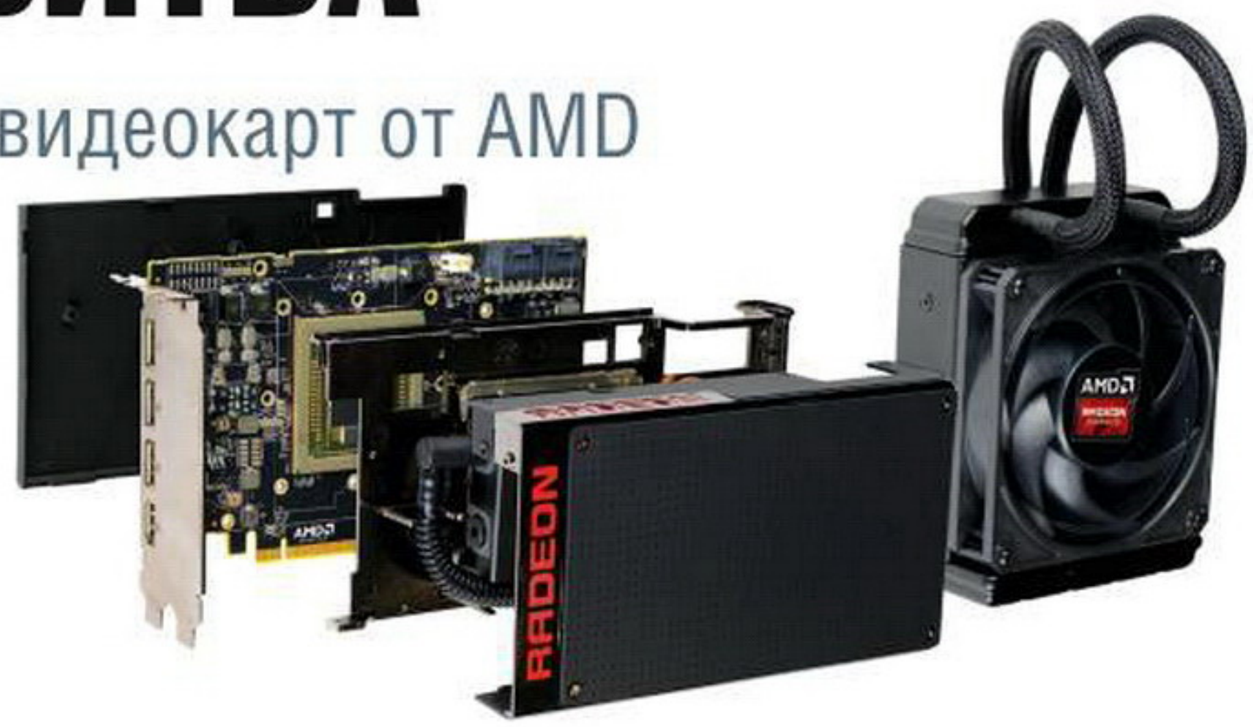
+ отличная цена
+ высокая производительность
+ поддержка двух SIM-карт
+ хороший экран

МИНУСЫ

– малый объем встроенной памяти
– нет подсветки кнопок

ЭПИЧЕСКАЯ БИТВА

Изучаем новое поколение видеокарт от AMD



Рынок видеокарт – это самый живучий сектор компьютерного железа. Никто уже давно не ждет появления новых процессоров, материнских плат, оперативной памяти, но вот очередным поколением графики интересуются абсолютно все. Что предложат разработчики, насколько повысится производительность в играх, в какую сумму оценят каждый кадр в свежем The Witcher 3: Wild Hunt? Все эти вопросы основательно подогревают интерес к будущим новинкам и заставляют ожидать следующее поколение как некое чудо. И сегодня оно опять случилось. **AMD** после почти двух лет молчания выкатила помолодевшие **Radeon**.

Очень много

Как и два года назад, AMD пошла довольно необычным путем. До выхода 200-й серии Radeon все производители запускали платы по одной, отработанной годами схеме. Сначала показывали флагманское решение, а затем в течение полугода неспешно подтягивали младшие версии. NVIDIA этого плана придерживается до сих пор, а вот AMD ведет себя иначе – представляет все и сразу. Так было с 200-й, так произошло и 300-й линейкой.

Насколько удачен такой подход, судить сложно. С одной стороны, он удобен: один раз вложился в PR, покрыл все ценовые секторы и сиди продавай. Это хорошо и для производителя, и для нас с вами, пользователей. Не надо ждать, когда выйдут доступные решения, иди и покупай то, что по карману уже сейчас. С другой же стороны, одновременное появление большого количества важных и интересных железок несколько распыляет внимание. Если в стандартной схеме информация поступает дозированно, тесты выходят планомерно и вовремя, то в случае AMD объем новых данных превышает все разумные пределы и разобраться с ними довольно проблематично. Однако мы с вами сегодня это сделаем.

Шаг первый

Дабы информация усваивалась проще, пойдем от простого к сложному. Для начала сразу поясним одну важную деталь. Как и с 200-й серией, новых видеокарт в линейке AMD практически нет. Все, что вышло под названием «300», – это переименованные и чуть улучшенные «двухсотые». В новинках же числится лишь одна карта – топовая **Radeon R9 Fury X**. Так как в ней очень много всего интересного, ее оставим на сладкое, а стартуем с младших представителей.

Все они построены на базе архитектуры **Graphics Core Next** третьей ревизии. Впервые ее опробовали еще на Radeon HD 7000, и с тех времен технически в строении ничего сильно не изменилось. Чип набирается из больших GCN-блоков, каждому из которых полагается фиксированное количество исполнительных и текстурных модулей, а также собственный планировщик. Что изменилось к третьей версии? AMD обкатала производство, избавилась от множества мелких проблем, переработала питание, добилась более высоких и, это важно, стабильных частот.

Выделить в 300-й линейке можно только технологические новшества. Так, в драйверах Catalyst теперь разрешается ограничить количество fps в играх. К примеру, если вас устраивают стабильные 55 кадров в секунду, можно сказать плате, чтобы она останавливалась на этой отметке и не тратила ресурсы почем зря. На счетах за электроэнергию это не особо скажется, зато можно снизить шум от вентиляторов.

Еще интересный момент – появление режима **Virtual Super Resolution**. Он, как и NVIDIA Dynamic Super Resolution, увеличивает разрешение в игре до 4K, а затем ужимает изображение до возможностей монитора. Зачем? В старых играх это слегка улучшает итоговую картинку. Ну и последнее: AMD заявляет о полной поддержке DirectX 12. Каких-то крутых эффектов он не обещает, но вроде как должен повысить производительность в играх.

Radeon R7 360 и R7 370

Открывают 300-ю серию две платы – **Radeon R7 360** и **370**. Первая – это полная копия R7 260. Те же 768 потоковых процессоров, 48 текстурников и 16 движков растеризации. Только раньше все это работало на частоте 1000 МГц, а теперь на 1050 МГц. Аналогично и с памятью: 2 ГБ GDDR5, но не на 6000, а на 6500 МГц. Внешне платы также очень похожи: короткий кусок текстолита, стандартная вертушка и энергопотребление на уровне 100 Вт. Конкуренты? Судя по цене в районе 6000 рублей, это **NVIDIA GeForce GTX 750**.

Вторая плата из низшего сегмента – R7 370. Ее технические характеристики уже совпадают с двухлетней R7 265, которая, в свою очередь, была переименованной HD 7850. Как и в предыдущем случае, изменения коснулись только частот. Процессор – 1024 ядра, 64 TMU и 32 ROP – получил лишние 50 МГц и отныне функционирует на 975 МГц. Память осталась прежней – 2 или 4 ГБ GDDR5 на 7000 МГц при 256-бит шине. В соперниках у новинки значится одна плата – **GeForce GTX 750 Ti** ценой около 8000 рублей.

Radeon R9

На этом с младшими представителями закончим и перейдем к взрослым решениям, которые внутри AMD маркируют как **R9**. Самой слабой картой здесь является **R9 380**.

Как вы уже наверняка догадались, это преемница R9 285. Вычислительных блоков – 1792 штуки, текстурников – 128 единиц, а движков растеризации – 32. Частота? Очередные плюс 50 МГц на кристалле и 200 МГц на памяти. При ценнике в районе 12 000 рублей соревноваться эта карта будет с **GTX 960**.

С GTX 970 же в арсенале AMD поборется следующая по старшинству модель – **R9 390**, идейная наследница R9 290. Состав блоков неизменный, 2560/160/64, частоты же опять поднялись лишь на 50 МГц. Зато кардинально изменился объем памяти. Вместо 4 ГБ ставят 8 ГБ GDDR5 на скорости 6000 МГц. Насколько такой объем оправдан на плате за 20 000 рублей – тот еще вопрос, в приоритетном 2K-разрешении хватило бы и 4 ГБ памяти.

Впрочем, точно такая же ситуация и со старшей «трехсоткой», **R9 390X**, копирующей R9 290X. При том же раскладе – 2816 ядер, 176 текстурников и 64 ROP – и дополнительных 50 МГц на камне бонусные 4 ГБ GDDR5 карте вряд ли понадобятся. Впрочем, не будем загадывать, посмотрим на тесты.

Radeon R9 Fury X

Иначе дела обстоят с действительно новой видеокартой, R9 Fury X, – вот на ней инженеры AMD оторвались по полной программе. В основе ее лежит свежий кристалл **Fiji XT**. Да, базируется он на все той же Graphics Core Next, но элементная база у нее увеличилась почти в полтора раза. Чип набран не 6, а 8,9 млрд транзисторов, а это даже больше, чем у GTX 980 Ti!

С подобным запасом AMD нарастила число исполнительных блоков аж до 4096 штук, а это, на минуточку, всего на 35% меньше, чем у двойной R9 295X2! Поражают воображение и остальные параметры. Одних текстурников насчитывается 256 штук, а количество движков растеризации равно 64 единицам. Работает все это, кстати, на вполне достойной частоте 1050 МГц. Сколько такому чуду полагается памяти? Держитесь за стул… 4 ГБ на скорости 500 МГц.

Тех, кто сейчас замер в удивлении, спешим успокоить. Главный секрет Fury X заключается в том, что она отказалась от стандартной GDDR5 и использует совершенно новый тип накопителей – **High-Bandwidth Memory**, сокращенно **HBM**. Необычного в них столько, что буквально глаза на лоб лезут.

Итак, факт первый. Чипы HBM располагаются не на плате вокруг процессора, как это принято в классическом варианте с GDDR5, а непосредственно рядом с кристаллом, под его крышкой. Факт второй. HBM в разы меньше GDDR5 и похожа на торт. На текстолите сначала распаивается подложка, а затем на нее, друг на дружку, устанавливаются слои памяти. Всего один чип HBM сейчас состоит из четырех таких слоев суммарным объемом 1 ГБ. Сколько удается сэкономить места? Очень много. Площадь модуля GDDR5 равна 27x27 мм, HBM – 5x7 мм.

Факт третий. За счет близкого расположения к ядрам HBM позволяет использовать невероятно широкую шину. В Fury X на каждый чип приходится аж 1024 бита, что в сумме дает 4096 бит! При скорости в 500 МГц получается, что пропускная способность HBM равна 512 ГБ/с против 336,6 ГБ/с у стандартного набора из GDDR5 на шине в 384 бит и скорости 7 ГГц. Впечатляет? А как же!

Факт четвертый. Сколько обычно топовая видеокарта занимает в корпусе, 27-30 сантиметров? Fury X нужно всего 19 см, как какой-нибудь R7 260 или GTX 750.

Темная сторона

К сожалению, как бы нам ни хотелось, минусы у инновационного подхода тоже есть. Для начала, сам кристалл вместе с памятью занимает площадь аж в 1011 мм². Для сравнения: чип на GTX 980 Ti (правда, без GDDR5) отнимает на карте 601 мм². Следующий момент – питание. Fury X потребляет в среднем 275 Вт и требует для работы две 8-pin PCI вилки. То есть в максимуме карта может скушать и все 375 Вт! Напомним, до недавнего времени индустриальным стандартом для флагманов считалось не больше 250 Вт на чип, в которые, кстати, до сих пор укладываются и GTX 980 Ti, и GTX TITAN X. Ну а из энергопотребления вытекает еще одна важная деталь – охлаждение.

С учетом внушительного аппетита для поддержания стабильной и очень высокой для AMD частоты в 1050 МГц инженерам ничего не оставалось, как опять обратиться к системе водяного охлаждения. Да, вы правильно нас поняли, R9 Fury X, как и двойная R9 295 X2, на данный момент работает только под СВО замкнутого типа. Иных вариантов не предусмотрено. А это значит, в корпусе, помимо рекордно малых для флагмана 19 см, карта отъест как минимум одно посадочное место под вентилятор. И это, надо понимать, сильно ограничит богатых энтузиастов, готовых установить в компьютер больше одной видеокарты в режиме CrossFire. В большинстве корпусов под них просто не найдется места. Что в этой гонке минусов и плюсов победит? Узнаем после тестов.

Реальные образцы

Как это было два года назад, при таком количестве плат организовать всеобъемлющее тестирование оказалось невероятно сложно. И причина не в том, что такая работа требует огромных ресурсов, а скорее в том, что ни один из производителей не смог к моменту запуска привезти в нашу страну сразу все представленные AMD карты. Однако нам все же удалось собрать в одном месте сразу весь топ – R9 390X, 390, 380 и, конечно же, Fury X.

Пойдем по заведенному уже нами порядку и стартуем с «трехсоток». Так как эти платы, по сути, копируют предыдущую серию, AMD не стала жадничать и с ходу разрешила производителям отойти от референсных версий и использовать собственные настройки и системы охлаждений. В итоге вся тройка к нам пришла в слегка модифицированном виде.

Так, например, R9 390X мы получили в версии **MSI R9 390X GAMING 8G**. Выглядит новинка внушительно. Плата длиной 265 мм закрыта снизу металлической пластиной и сверху накрыта мощным кулером **TwinFrozr 5** высотой 2,5 слота. За пассивное охлаждение отвечает пара алюминиевых радиаторов, пронзенных четырьмя теплопроводными трубками. Активную часть составляют две 100-мм вертушки, созданные по технологии **Torx Fan**. Специальная форма лопастей, как утверждает MSI, понижает шум и при этом увеличивает приток воздуха. Естественно, вентиляторы, как это сейчас принято, работают далеко не всегда. Пока температура держится ниже 60°C, «карлсоны» стоят на месте. К сожалению, на уровень разгона новая СО повлияла не сильно. Чип на карте получил всего плюс 50 МГц, а память – 100 МГц, не густо.

Впрочем, это все же больше, чем предложила **Sapphire**, от которой мы получили R9 390 и 380, входящие в новую игровую линейку **Nitro**. Старший ее представитель выглядит даже хлеще более мощной R9 390X от MSI. При сравнимой длине печатной платы, 270 мм, кулер занимает внутри корпуса аж 305 мм! Столько места понадобилось для размещения двух огромных радиаторов с пятью медными трубками и сразу трех 85-мм вертушек.

Как и у MSI, они включаются только при достижении определенной температуры (на этот раз 52°C) и работают независимо друг от друга. Забавно, но запаса по питанию плата требует чуть больше, чем ее старшая сестра, – две 8-pin вилки вместо 6- и 8-pin у R9 390X. Мощи карте это не прибавляет: кристалл обзавелся всего

10 МГц, а память и вовсе функционирует на стандартных 6000 МГц. Правда, это же позволяет Nitro держать в узде всю систему охлаждения – карта вышла настолько тихой, что мы периодически сомневались, работает она вообще или нет.

То же самое происходило и с R9 380 от Sapphire – та еще тихоня. Но тут иначе и быть не могло. Карта обошлась почти без разгона, получилась значительно меньше, какие-то 228 мм, и несет всего две вертушки по 100 мм каждая. Тепло они сдувают с одного большого радиатора, сообщающегося с процессором, памятью и цепями питания при помощи четырех медных трубок. Естественно, требования к питанию у карточки уже более демократичные – две 6-pin вилки и максимум в 190 Вт.

Пришло время рассказать про главного в стане AMD – Fury X. Вот эту карту мы получили напрямую от разработчиков. Приехала она в здоровенной коробке и тут же покорила наши сердца. Сама плата очень аккуратная. Короткая PCB, 19 см, полностью сокрытая под системой охлаждения, оформленной (внимание!) приятным на ощупь софттачем. Из украшений отметим два момента – горящая красным надпись Radeon на правом боку, а также ряд светодиодов над двумя 8-pin розетками, косвенно указывающих на количество потребляемой в текущий момент энергии.

Что же касается системы охлаждения, то тепло с платы действительно отводится силами закрытой СВО. Помпа спрятана под крышкой кулера и парой трубок подключена к большому алюминиевому радиатору, оснащенному стандартной 120-мм вертушкой. Внутри корпуса крепится все это на штатное место вытяжного вентилятора. Согласны, не очень удобно, зато с охлаждением карты система справляется на пять с плюсом. Под нагрузкой температура кристалла держится на уровне 50-55°C. Для примера, «на воздухе» даже менее крупные GPU разогреваются до 70-90°C. При этом они шумят значительно сильнее, чем вариант от AMD.

Тесты

Впрочем, мы понимаем, в первую очередь всех интересует, не сколько там дБ выдает та или иная карта, а сколько fps она готова показать в играх, и мы сейчас об этом не только расскажем, но еще и сравним новичков со всеми текущими флагманами рынка. В компанию к Radeon мы позвали R9 290X, 290 и 285, а также NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 980 Ti, 980 и 970. Тестировали их на следующих приложениях: **3DMark**, **Unigine Heaven Benchmark 4.0**, **Unigine Valley**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**, **BioShock Infinite**, **Crysis 3**, **Metro: Last Light** и **Thief**. Еще в нашей лаборатории были задействованы **GTA 5** и **The Witcher 3: Wild Hunt**, однако прогнать их по всем платам к сдаче номера мы физически не успевали, так что за их результатами мы приглашаем вас на наш сайт.

Технические характеристики

Характеристика	AMD Radeon R9 Fury X	AMD Radeon R9 390X	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 390	AMD Radeon R9 290	AMD Radeon R9 380	AMD Radeon R9 285	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVIDIA GeForce GTX 980	NVIDIA GeForce GTX 970
Ядро	Fiji XT	Grenada XT	Hawaii	Grenada Pro	Hawaii Pro	Antigua PRO	Tonga Pro	GM200	GM200	GM204	GM204
Количество транзисторов	8,9 млрд	6 млрд	6 млрд	6 млрд	6 млрд	5 млрд	5 млрд	8 млрд	8 млрд	5,2 млрд	5,2 млрд
Техпроцесс	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм	28 нм
Количество потоковых процессоров	4096 шт.	2816 шт.	2816 шт.	2560 шт.	2560 шт.	1792 шт.	1792 шт.	3072 шт.	2816 шт.	2048 шт.	1664 шт.
Частота графического ядра	1050 МГц	1050 МГц	до 1000 МГц (по факту 920-1000 МГц)	1000 МГц	947 МГц	970 МГц	918 МГц	1000-1076 МГц	1000-1075 МГц	1126-1216 МГц	1050-1178 МГц
Тип, объем памяти	HBM, 4 ГБ	GDDR5, 8 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 8 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 2/4 ГБ	GDDR5, 2 ГБ	GDDR5, 12 ГБ	GDDR5, 6 ГБ	GDDR5, 4 ГБ	GDDR5, 4 ГБ
Частота памяти	500 МГц	6000 МГц	5000 МГц	6000 МГц	5000 МГц	5700 МГц	5000 МГц	7000 МГц	7000 МГц	7000 МГц	7000 МГц
Шина данных	4096 бит	512 бит	512 бит	512 бит	512 бит	256 бит	256 бит	384 бит	384 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	256 шт.	176 шт.	176 шт.	160 шт.	160 шт.	112 шт.	112 шт.	256 шт.	176 шт.	128 шт.	104 шт.
Количество блоков растеризации	64 шт.	64 шт.	64 шт.	64 шт.	64 шт.	32 шт.	32 шт.	96 шт.	96 шт.	64 шт.	56 шт.
Интерфейс	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0	PCIe x16 3.0
Энергопотребление	~275 Вт	275 Вт	~ 250 Вт	275 Вт	~250 Вт	190 Вт	190 Вт	250 Вт	250 Вт	165 Вт	145 Вт
Цена на июль 2015 года (реальная)	~45 000 рублей	29 000 рублей	23 000 рублей	24 000 рублей	19 000 рублей	15 000 рублей	15 000 рублей	63 000 рублей	45 000 рублей	30 000 рублей	20 000 рублей
Цена на июль 2015 года (официальная для США)	39 000 рублей	26 000 рублей	18 000 рублей	20 000 рублей	15 800 рублей	12 000 рублей	11 000 рублей	60 000 рублей	39 000 рублей	30 000 рублей	19 900 рублей

Результаты тестов

Итак, новость первая. Несмотря на то, что в теоретической части к «трехсотым» картам мы отнеслись со здоровой долей скептицизима, на деле все оказалось более чем хорошо: AMD не просто «переклеила бирки». За счет переделанного питания и обкатанного процесса производства карты отныне постоянно держат максимальную частоту и демонстрируют от 6 до 10% прироста по сравнению со своими предшественниками. Это, собственно, позволило R9 390 приблизиться к GTX 980, а R9 390X даже обойти ее на пару процентов.

А вот с Fury X ситуация несколько иная. Плата очень круто прибавила в производительности на ватт и в сравнении с R9 290X совершила не менее мощный прыжок, чем GTX 980 Ti относительно GTX 780 Ti. Прошлое поколение новый флагман обошел аж на 23%, что при том же техпроцессе внушает уважение. Однако этой прибавки не хватило на то, чтобы победить NVIDIA. GTX 980 Ti и GTX TITAN X с честью выдержали удар и остались самыми производительными одночиповыми платами на планете: отрыв от конкурента составил 10 и 13%.

Кто победил?

Значит ли это, что AMD проиграла борьбу за топ? С чисто пользовательской точки зрения – так оно и есть. Карта медленнее основного конкурента, несет на борту всего 4 ГБ памяти, кушает больше энергии, отъедает в корпусе больше места (не забываем про крупную СВО), а стоит ровно столько же. Прямо скажем, на победу не тянет.

С технологической же точки зрения – между AMD и NVIDIA все же паритет. Новинка не только приблизилась к «зеленому» флагману, но и сделала мощный задел на будущее. Память HBM без вопросов тянет на «прорыв года», и мы уверены, в будущем с ее помощью удастся добиться очень многого. Причем, возможно, даже не столько в области классических видеокарт, сколько в секторе APU, гибридных процессоров, которые активно продвигает AMD. Вот там компактная память ой как нужна.

Что же касается «трехсоток», тут все куда как менее однозначно. Карты получились очень достойными, тихими и беспроблемными. И будущее их теперь зависит только от одного показателя – цены. К сожалению, на момент написания текста новинки только начали появляться в продаже и их стоимость была явно выше запланированной, в связи с чем у них соблюдался полный паритет с NVIDIA.

Однако, если брать в расчет официальные ценники, ситуация иная. К примеру, R9 390X и особенно R9 390 выглядят значительно интереснее GTX 980. По производительности они довольно близки, а вот выигрыш в деньгах дают колоссальный. R9 390X при преимуществе в 2% стоит аж на 4000 рублей меньше, а R9 390 отстает от NVIDIA на какие-то 5%, но обходится меньше почти на 10 000 рублей! Как нам кажется, отличное предложение.

Понравилась нам в работе и R9 380. Сравнить ее с GTX 960 мы физически не успели, однако чисто по результатам в Full HD карта справляется со всеми текущими новинками и стоит при этом более чем демократично. Официально – 12 000 рублей, в реальности – около 15 000 рублей.

На этом обзор новинок AMD мы закончим и подведем итог. Итак, «трехсотая» серия получилась отличной. Соотношение цены и производительности у нее такое, что за картами хоть сейчас в магазин – в любом случае пока получится дешевле и выгоднее, чем у NVIDIA. Как долго будет сохраняться такая ситуация, загадывать не будем. Уже завтра «зеленые» могут скинуть прайс на все категории и снова уйти в лидеры.

Ну а по поводу топа скажем прямо. Fury X – это платформа для теста нового вида памяти. Платформа при этом хорошая, быстрая и компактная, но по совокупности параметров уступающая GTX 980 Ti. Выбирая между этими двумя платами, брать новинку от AMD стоит только ради ее технологичности и крайне эффективного и тихого водяного охлаждения. ● *Дмитрий Колганов*

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike)

Модель видеокарты	Graphics	Physics	Score	%
AMD Radeon Fury X	15 948	10 576	12 803	100%
AMD Radeon R9 390X	13 243	10 530	10 974	83%
AMD Radeon R9 290X	10 804	10 163	9 238	68%
AMD Radeon R9 390	11 409	10 462	9476	72%
AMD Radeon R9 290	10 609	10 315	9 119	67%
AMD Radeon R9 380	8 122	10 487	7080	51%
AMD Radeon R9 285	7 626	10 247	6720	48%
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	17 745	10 598	14 112	111%
NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	16 934	10 551	13 641	106%
NVIDIA GeForce GTX 980	13 008	11 110	10 694	82%
NVIDIA GeForce GTX 970	10 731	10 601	9 199	67%

Unigine Heaven Benchmark 4.0

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon Fury X	67,6	1702	100%
AMD Radeon R9 390X	60,2	1516	89%
AMD Radeon R9 290X	54,4	1370	80%
AMD Radeon R9 390	55,7	1403	82%
AMD Radeon R9 290	50,9	1289	76%
AMD Radeon R9 380	34,4	866	51%
AMD Radeon R9 285	34	857	50%
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	85,2	2146	126%
NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	82,6	2081	122%
NVIDIA GeForce GTX 980	63,6	1602	94%
NVIDIA GeForce GTX 970	49,5	1246	73%

Unigine Valley 1.1

Модель видеокарты	FPS	Scores	%
AMD Radeon Fury X	76,5	3200	100%
AMD Radeon R9 390X	67,9	2841	89%
AMD Radeon R9 290X	61,3	2566	80%
AMD Radeon R9 390	62,8	2626	82%
AMD Radeon R9 290	57,2	2394	75%
AMD Radeon R9 380	36,1	1511	47%
AMD Radeon R9 285	35,2	1472	46%
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	88,7	3712	116%
NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	87,1	3643	114%
NVIDIA GeForce GTX 980	65,8	2751	86%
NVIDIA GeForce GTX 970	53	2218	69%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Tomb Raider

Настройки	AMD Radeon Fury X	AMD Radeon R9 390X	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 390	AMD Radeon R9 290	AMD Radeon R9 380	AMD Radeon R9 285	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVIDIA GeForce GTX 980	NVIDIA GeForce GTX 970
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x	83,3	71,3	59,9	62,7	55,2	44,3	35,1	94,6	91,4	64,6	58,4
Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x	68,2	55,8	47	49,1	42,3	34,2	26,9	73,5	71,2	50,3	44,1
%	100%	84%	71%	74%	64%	52%	41%	111%	107%	76%	68%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x	55,8	46,2	38,6	40,7	35,3	28	17,3	59,8	58,2	40,2	34,6
Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x	43,1	35,1	29,5	30,9	26,6	21	13,9	45,3	44,1	31,2	25,8
%	100%	82%	69%	72%	63%	50%	32%	106%	103%	72%	61%

Hitman: Absolution

Настройки	AMD Radeon Fury X	AMD Radeon R9 390X	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 390	AMD Radeon R9 290	AMD Radeon R9 380	AMD Radeon R9 285	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVIDIA GeForce GTX 980	NVIDIA GeForce GTX 970
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x	78,2	77,7	71,1	76	69,8	50,4	48,3	89,3	87,6	67,9	55,6
Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x	67,3	63,3	56,3	59,4	52,7	34,6	32,2	68,4	66,9	49,9	41,3
%	100%	97%	88%	93%	84%	58%	55%	108%	106%	81%	67%
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x	65,5	60,8	53,9	56,6	51	33,5	31,4	59,3	58,9	43,6	36,6
Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x	45,4	42,4	37,5	40,1	36,2	22,4	10,4	43,8	43,7	31,9	24,5
%	100%	93%	82%	87%	79%	50%	38%	93%	93%	68%	55%

BioShock Infinite

Настройки	AMD Radeon Fury X	AMD Radeon R9 390X	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 390	AMD Radeon R9 290	AMD Radeon R9 380	AMD Radeon R9 285	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVIDIA GeForce GTX 980	NVIDIA GeForce GTX 970
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	166,6	142,2	129,9	131,8	122,4	99	95,4	186,3	179,3	161,2	135,1
UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x	139,7	119,2	107,7	112	102,9	80,8	76,9	149,3	148,4	125,9	106,1
%	100%	85%	78%	80%	74%	59%	56%	110%	107%	94%	79%
UltraDX11, 2560x1440, AF 16x	121,6	99,9	90,8	92,5	85	65,8	62,2	140,7	136,2	112,4	92,6
UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x	101,1	82,1	72,4	76,2	68,6	51,5	48,4	109,1	106,7	84,1	68,9
%	100%	82%	73%	76%	69%	53%	50%	112%	109%	88%	73%

Crysis 3

Настройки	AMD Radeon Fury X	AMD Radeon R9 390X	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 390	AMD Radeon R9 290	AMD Radeon R9 380	AMD Radeon R9 285	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVIDIA GeForce GTX 980	NVIDIA GeForce GTX 970
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	61,9	55,5	49	51,3	45,8	34	31,9	75,6	73,6	57,5	46,9
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	46,9	42,3	37,7	39,1	35,2	25	23	61,4	58,2	45,2	37,1
%	100%	90%	80%	83%	74%	54%	50%	126%	121%	94%	77%
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x	41,7	36,3	31,9	34	30	21,6	20,2	48,2	45,4	33,9	28,2
Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x	31	27,7	24,4	25,7	23,2	16,4	7	37,4	36,2	27,7	22,6
%	100%	88%	77%	82%	73%	52%	37%	118%	112%	85%	70%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Metro: Last Light

Настройки	AMD Radeon Fury X	AMD Radeon R9 390X	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 390	AMD Radeon R9 290	AMD Radeon R9 380	AMD Radeon R9 285	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVIDIA GeForce GTX 980	NVIDIA GeForce GTX 970
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA	65	52	47	46	44	31	31	64	62	52	44
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX	40	33	30	30	29	20	21	58	57	47	40
%	100%	80%	72%	71%	68%	48%	48%	98%	95%	80%	68%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA	41	32	29	30	27	19	19	41	39	32	25
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, PhysX	27	22	20	21	19	12	14	37	37	29	25
%	100%	78%	71%	73%	66%	46%	46%	100%	95%	78%	61%

Thief

Настройки	AMD Radeon Fury X	AMD Radeon R9 390X	AMD Radeon R9 290X	AMD Radeon R9 390	AMD Radeon R9 290	AMD Radeon R9 380	AMD Radeon R9 285	NVIDIA GeForce GTX TITAN X	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVIDIA GeForce GTX 980	NVIDIA GeForce GTX 970
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	80,4	79,5	79,4	79,1	73,2	72,2	55,5	105,5	105,8	88	88
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA High	78,7	75,5	69,4	68,6	66,8	54,9	42,8	95,6	96,3	78,5	66,4
%	100%	97%	94%	93%	88%	80%	62%	126%	127%	105%	97%
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x	76,9	74,6	69,2	71,3	65,9	55,5	44,9	95,1	94,5	79,4	68,6
VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA High	66,8	56,7	50,9	52,3	47,5	37,9	31,4	71,2	69,5	55,5	45
%	100%	91%	84%	86%	79%	65%	53%	116%	114%	94%	79%

Тестовый стенд

Процессор	Intel Core i7-4770K
Охлаждение	Cooler Master V6
Материнская плата	MSI Z87-GD65 Gaming
Память	2x 4 ГБ DDR3
Накопители	Plextor M6S, Kingston HyperX
Блок питания	Hiper K900
Дополнительно	Windows 7 Pro 64-bit
Драйверы NVIDIA	344.07
Драйверы AMD	Catalyst 14.12

Соотношение цена/производительность

Видеокарта	Производительность (1920x1080), без учета PhysX	Производительность (2560x1440), без учета PhysX	Производительность (синтетика)	Общая производительность	Цена (офиц.)	Цена (реал.)
AMD Radeon Fury X	100%	100%	100%	100%	100%	100%
AMD Radeon R9 390X	89%	86%	87%	87%	66%	64%
AMD Radeon R9 290X	80%	76%	76%	77%	46%	51%
AMD Radeon R9 390	82%	79%	79%	80%	51%	53%
AMD Radeon R9 290	75%	71%	72%	73%	40%	42%
AMD Radeon R9 380	58%	53%	50%	54%	31%	33%
AMD Radeon R9 285	52%	43%	48%	48%	28%	33%
NVIDIA GeForce GTX TITAN X	113%	107%	118%	113%	153%	140%
NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	111%	104%	114%	110%	100%	100%
NVIDIA GeForce GTX 980	88%	81%	87%	85%	77%	67%
NVIDIA GeForce GTX 970	76%	66%	70%	71%	51%	44%

С ПОЛ-ОБОРОТА

Тестирование SSD OCZ Vector 180

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 240 ГБ
- **Тип памяти:** MLC
- **Контроллер:** Barefoot 3 M00
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 530 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 550 МБ/с
- **IOPS (чтение):** 95 000 операций
- **IOPS (запись):** 90 000 операций
- **Рекомендованный объем записываемых данных:** 50 ГБ в сутки
- **Гарантия:** 5 лет
- **Размеры:** 100x70x7 мм
- **Вес:** 115 г
- **Цена на июль 2015 года:** 8500 рублей

В начале года **OCZ** наконец-то представила обновленную версию своей главной серии твердотельных накопителей – **Vector**. На смену «150-м» пришли «180-е» SSD, поступившие в продажу с объемом памяти 120, 240, 480 и 960 ГБ. Мы взяли на тесты вторую по старшинству модель и сравнили ее с побывавшей у нас полгода назад OCZ/AMD Radeon R7 той же емкости.

Внешний вид

С упаковкой и оформлением новой серии OCZ мудрить не стала. Комплект поставки у Vector 180 почти «как у всех». Картонная коробка, внутри – инструкция, переходная рамка под 3,5-дюймовые отсеки и сам накопитель в прозрачном блистере. Из приятного: модели досталась лицензия на Acronis True Image, мощную программу для работы с жесткими дисками, при помощи которой, кстати, можно без проблем перенести все данные (включая Windows) со своего текущего хранилища на новое.

А вот сам твердотельник обошелся совсем без откровений. Стандартная 2,5-дюймовая коробка высотой 7 мм (войдет почти в любой ноутбук), сделанная полностью из металла. На лицевой стороне у нее черная наклейка с названием, а на оборотной – лист с указанием всех паспортных характеристик.

Они, кстати, неотличимы от прошлой Vector 150. Максимальная скорость чтения равна 550 МБ/с, записи – 530 МБ/с. Вышло так очень просто. В основе новинки лежит тот же самый контроллер, знакомый нам по Radeon R7, – **Indilinx Barefoot 3** в старшей версии **M00**, работающей на частоте 397 МГц. Обслуживает он популярную MLC-память **A19** от **Toshiba**.

Что же тогда в Vector 180 нового? Во-первых, усиленная линия питания, которой так не хватало прошлым сериям. Во-вторых, новая функция **Power Failure Management Plus** (PFM +), защищающая данные от скачков и отключения напряжения. Здесь же отметим и программу управления SSD Guru, позволяющую обновить прошивку, принудительно запустить TRIM, а также полностью отформатировать диск. Ничего необычного, но удобно.

В работе

Теперь перейдем к самому интересному – тестированию и разбору полученных результатов. Так как в основе диска лежит Indilinx Barefoot 3, то по всем основным параметрам новинка близка к Radeon R7. По тестам хорошо заметно, что за счет отказа от архивирования данных Vector 180 хорошо справляется как с мелкими, так и с крупными файлами.

По результатам CrystalDiskMark, при переходе на системные данные диск теряет всего ничего и спокойно выдает до 24,4 МБ/с на чтение и до 116,8 МБ/с на запись. Отличные результаты у него и при работе с крупными несжимаемыми файлами – заявленные 550 МБ/с диск демонстрирует без вопросов.

Что же касается реальных приложений, то и здесь без претензий. Накопитель действительно очень быстр и по скорости загрузки игр без проблем обходит любые стандартные решения на базе SandForce и готов поспорить с лучшими представителями рынка.

●●●

Сколько все это стоит? На удивление, довольно демократично – 8500 рублей за версию на 240 ГБ. Можно, конечно, найти варианты и подешевле, но на стороне OCZ скорость и, судя по заявлению производителя, повышенная надежность, подкрепленная пятилетней гарантией. ● *Дмитрий Колганов*

Результаты измерений

Синтетические бенчмарки

ATTO Disk Benchmark

Объем данных	OCZ Vector 180	AMD Radeon R7 SSD	HDD
0,5 КБ (запись/чтение)	28,7/12,4 МБ/с	14/6,7 МБ/с	19,6/14,6 МБ/с
8 КБ (запись/чтение)	344,9/288,2 МБ/с	341,7/96,2 МБ/с	153,9/151,9 МБ/с
8 МБ (запись/чтение)	532,1/556,7 МБ/с	532,1/554,1 МБ/с	174,3/188,6 МБ/с

CrystalDiskMark

	OCZ Vector 180	AMD Radeon R7 SSD	HDD
Последовательная передача данных (чтение/запись)	448,6/484,3 МБ/с	460,6/496,5 МБ/с	172,4/151,2 МБ/с
512 КБ (чтение/запись)	369,6/465,5 МБ/с	373,9/481,9 МБ/с	42,9/86,3 МБ/с
4 КБ (чтение/запись)	24,4/116,8 МБ/с	24,9/120,3 МБ/с	0,5/1,3 МБ/с
4 КБ QD32 (чтение/запись)	192,9/317,8 МБ/с	112,9/256,5 МБ/с	1,1/1,3 МБ/с

PCMark

	OCZ Vector 180	AMD Radeon R7 SSD	HDD
Scores	4948	4950	2646
Пропускная способность накопителя	229,9 МБ/с	232,4 МБ/с	11,3 МБ/с

Игры, время запуска

	OCZ Vector 180	AMD Radeon R7 SSD	HDD
Battlefield 4: Golmud Railway	19,8 с	19,8 с	30 с
Battlefield 4: Paracel Storm	22,6 с	23,8 с	36 с
FIFA 15	7,2 с	7,5 с	15,2 с
SimCity (загрузка города)	22,5 с	20,3 с	22,5 с

Photoshop CS6

	OCZ Vector 180	AMD Radeon R7 SSD	HDD
Загрузка проекта объемом 1,7 ГБ	31,8 с	33,6 с	1 м 24 с

Копирование файлов внутри накопителя

	OCZ Vector 180	AMD Radeon R7 SSD	HDD
Фото (1783 шт., 10,2 ГБ)	54,1 с	51,5 с	3 м 30 с
Клиент Crysis 3 (802 файла, 11 ГБ)	52,4 с	55,4 с	3 м 22 с
Steam-образ Batman: Arkham Origins (50 файлов, 16,1 ГБ)	1 м 16 с	1 м 20 с	4 м 39 с

НА СТРАЖЕ МЕХАНИКИ

Тестирование игровой клавиатуры Tesoro Colada

В полку игровой периферии пополнение – на российский рынок вышла американская компания **Tesoro**, представившая сразу несколько клавиатур, мышек и гарнитур. Мы решили начать с первых и познакомить вас с «механикой» **Tesoro Colada Evil**.

Клинок

Комплект поставки у нее стандартный: картонная коробка с откидывающейся крышкой и удобной ручкой для переноски, пара инструкций и сама клавиатура. Выглядит она внушительно. Здоровенная конструкция длиной без малого полметра и весом больше полутора килограммов.

Основание и боковины сделаны из гладкого пластика, ловко замаскированного под шлифованный металл и украшенного по бокам синей подсветкой. А вот лицевая сторона декорирована настоящим хардкорным листом алюминия, который приятно холодит запястья летом и слегка отмораживает их же зимой.

На стол Colada опирается пятью широкими резиновыми ножками, которые, будучи придавлены нехилым весом самой конструкции, намертво прилепляют клавиатуру к столу. Для любителей печатать под углом предусмотрены выдвигающиеся ножки с жестким фиксатором. Интересно, что их здесь две пары. Та, что поменьше, приподнимает Colada примерно на полсантиметра, та, что побольше, – добавляет около сантиметра.

Из необычного же в модели отметить нужно три момента. Первый – дополнительные клавиши под «Пробелом». Их три штуки, помечены они как **H1–H3** и могут как дублировать модификаторы типа **Shift**, **Alt** или **Ctrl**, так и исполнять быстрые макросы, записанные прямо во время игры.

Второй – лампочки над цифровым блоком. Помимо всяческих **Lock**, здесь есть еще пара огоньков. Один отвечает за работу **Gaming Mode**. Если он горит, то работают все макросы. Если нет, то клавиатура функционирует в обычном, офисном режиме. Другой же, совмещенный с кнопкой, отдувается как раз за упомянутую выше быструю запись команд. Нажал клавишу, ввел комбинацию, стукнул еще раз, и готово. Наконец, третий момент – находящаяся на задней панели группа портов из двух USB 2.0 и пары 3,5-мм джеков под наушники и микрофон.

В работе

Чтобы подготовить Colada к работе, много ума не надо. К клавиатуре приделан мощный кабель в тканевой оплетке с окончанием на пару 3,5-мм джеков и такое же количество USB-вилок. Все это втыкается в компьютер, и устройство включается. Дополнительно можно только усилить ток на USB-портах, – если соберетесь заряжать от них телефоны или планшеты, надо подтянуть от системника еще один USB-кабель (есть в комплекте) и получить «лишние» пол-ампера.

Да, кстати, для работы никаких драйверов не требуется, устанавливать фирменный софт нужно, только если хотите развлечься с программированием клавиш и написанием макросов. Комплектная софтина, которая, как ни странно, поставляется на диске, умеет все то же самое, что и основные конкуренты. Позволяет назначить почти любой клавише новое действие, привязать к ней запуск программы и, само собой разумеется, покол-довать над макросами. Последние, к слову, ничем не ограничены.

Напоследок расскажем о том, как клавиатура ведет себя в реальных условиях. По поводу ощущений от печати – ничего нового. В основе лежат знакомые и идеальные до боли переключатели от Cherry. В Colada они бывают четырех видов: MX Black, MX Blue, MX Red и MX Brown (как раз нам и доставшиеся). Естественно, как и полагается, все они оснащены собственными синими светодиодами, латинские буквы подсвечиваются на отлично, русские – постольку-поскольку.

Не придерешься и к раскладке. Все клавиши на своих местах, есть отключаемая левая **Windows**, большие **Enter**, **Shift** и **Ctrl**, а также человеческие, без дизайнерских изысков, обозначения клавиш. Что же касается поведения в играх, то и здесь Colada вполне может выступить образцом для подражания. Клавиши нажимаются идеально, палец соседние кнопки не задевает, ну и, конечно же, нет никаких ограничений на комбинации или количество одновременно зажатых триггеров.

Идеал? Почти. До высокого звания Colada не хватает мелочей. К примеру, стоков для жидкости, кабель-каналов на днище или хотя бы подставки под запястья. Впрочем, это уже из разряда придирок – по функционалу, дизайну и дополнительным функциям Colada полностью соответствует современным требованиям индустрии.

● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 108 шт.
- **Тип кнопок:** механика, Cherry MX Blue/Brown/Red/Black
- **Ресурс кнопки:** до 50 млн нажатий
- **Частота опроса:** до 1000 Гц
- **Количество одновременно нажатых клавиш:** 64 шт.
- **Материалы:** пластик/алюминий
- **Цвет:** черный, белый
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** поддержка макросов, подсветка, 2x USB 3.0, 2x 3,5-мм джек, дополнительное питание
- **Габариты:** 49,8x18,3x2,5 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена на июль 2015 года:** 9890 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ интересный дизайн
+ поддержка макросов
+ подсветка
+ механика от Cherry

– МИНУСЫ –

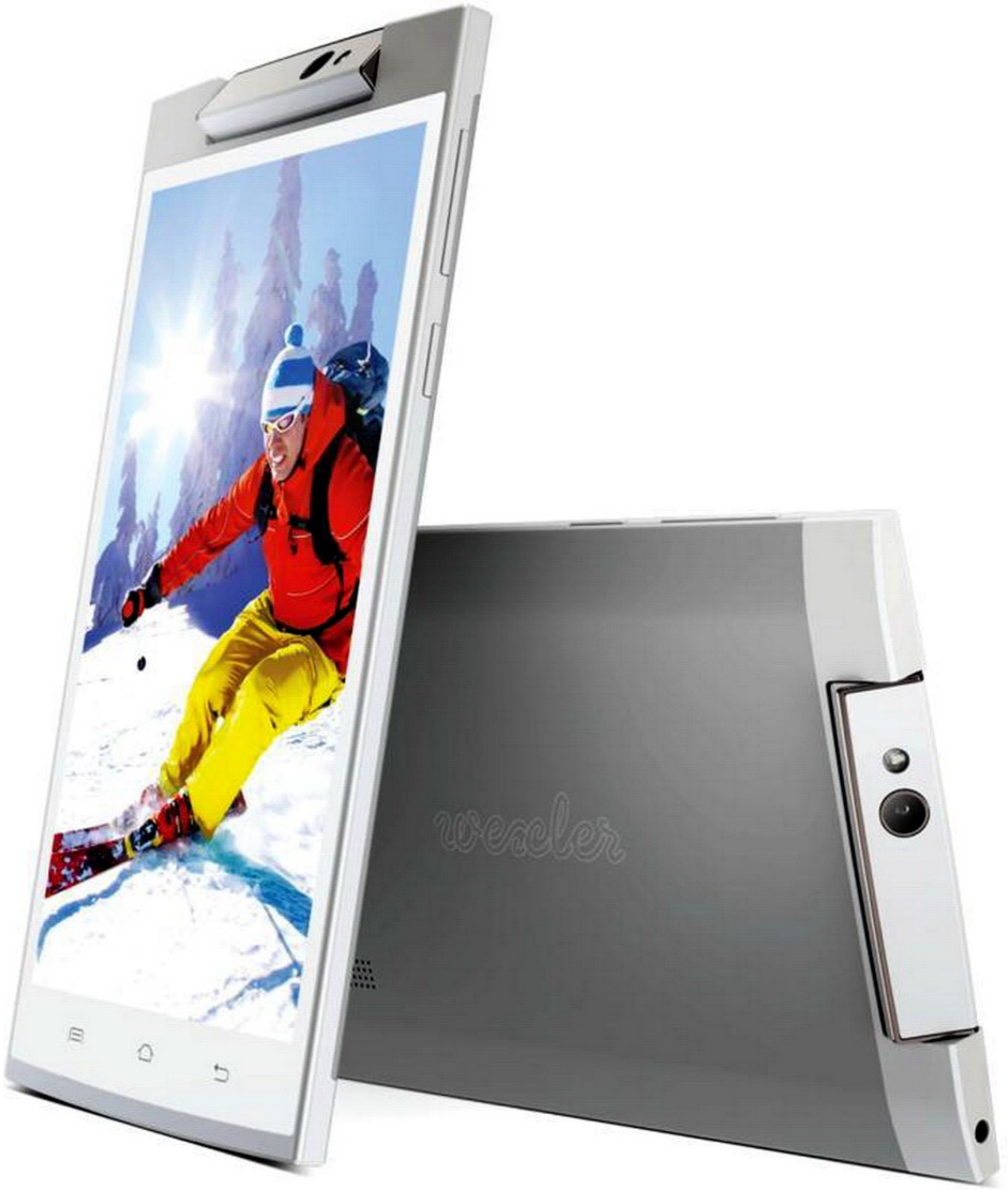
– нет подставки под запястья

ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ

Тестирование планшета Wexler.Ultima 7 Twist

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4.2
- **Дисплей:** 7 дюймов (1280x800), TFT IPS
- **Процессор:** MediaTek MT8382 (4 ядра, 1,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камера:** 5 Мп (автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц; UMTS 900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0, FM-радио
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, две micro-SIM
- **Аккумулятор:** 2600 мАч
- **Размеры:** 19,2x10,7x0,9 см
- **Вес:** 277 г
- **Цена июль 2015 года:** 6990 рублей



Жанр селфи – верх нарциссизма. В этом утверждении нет ни капли осуждения или упрека. Мы ведь тоже любим фотографироваться со своими друзьями, родными и близкими, делать снимки на фоне достопримечательностей и просто корчить рожи. И индустрия высоких технологий поддерживает нас. Дизайнеры гаджетов используют десятки уловок, чтобы помочь нам сделать идеальный кадр: от маленького зеркальца до специальных режимов съемки и горячих клавиш. Инженеры российской **Wexler** пошли дальше и изменили устройство планшета, добавив в **Ultima 7 Twist** поворотную камеру.

Первое впечатление

Если не обращать внимание на блок фотокамеры, то Ultima 7 Twist мало отличается от одноклассников. Семидюймовый экран вместе с небольшой пластиковой окантовкой и стандартными сенсорными клавишами управления закрыт закаленным стеклом и зажат сверху и снизу небольшими пластиковыми вставками. Задняя панель выполнена симметрично, только вместо дисплея – алюминиевая вставка с логотипом компании и решеткой основного динамика.

Нижний торец отдан под micro-USB, слот для сим-карт, который открывается специальной скрепкой, и утопленную

кнопку **Reset**. На верхний же отправился 3,5-мм аудиоразъем. На правом краю ожидаемо нашлось место под качельку громкости и кнопку питания.

Главная особенность – поворотная камера – разместилась над экраном. Ее окружает тонкая металлическая каемка. В изначальном положении спереди находятся динамик и датчики освещения/приближения, а сзади – сам фотомодуль и вспышка. Максимальный угол поворота – 230 градусов. В рабочем положении элемент никак не фиксируется. Механизм при недостаточном усилии автоматически доводит камеру до параллельного корпусу положения, а также возвращает в начальную точку. Если в настройках поставить галочку напротив варианта «Rotate camera switch», то при повороте устройство автоматически запустит режим фотосъемки.

Общие ощущения от внешнего вида двоякие: с одной стороны, планшет выглядит не хуже соперников по ценовому диапазону и классу, а с другой – есть в нем что-то казенное. Острые углы, неловкие скругления на торцах и задней панели, нешлифованный алюминий – к этому нужно привыкнуть.

В работе

Формфактор семидюймовых планшетов за последний год более-менее пришел к единому стандарту, которому и следует **Ultima 7 Twist**. Ширина корпуса в 10,7 см и вес 277 г позволяют спокойно держать планшет одной рукой. Толщина также помогает управляться с аппаратом, не прибегая к помощи второй руки.

Качество сборки – неплохое, но не идеальное. Поворотный механизм камеры работает хорошо, не люфтит, но автоматическое доведение срабатывает не всегда. При скручивании аппарат неприятно потрескивает и хрустит. Поэтому не стоит бросать его в сумку, полную тяжелых книг и других предметов. Лучше бережно держать планшет во внутреннем кармане пиджака или куртки. В остальном – все подогнано хорошо, ничего не болтается.

В качестве штатной операционной системы **Ultima 7 Twist** использует «голый» Android 4.4.2 KitKat. Бонусом установлены собственный магазин приложений от Wexler и парочка отечественных сервисов вроде «Читай!» от «ЛитРес» и «Яндекс.Карт». Никаких графических надстроек и сторонних оболочек. Операционная система бегает шустро, без тормозов и лагов. Автоповорот работает плавно, загрузка меню и страниц в браузере также не выходит за пределы нормы.

Как телефон использовать планшет можно, но лучше – в паре с гарнитурой. Так шанс, что планшет окажется на полу, в разы меньше. Да и прохожие не будут постоянно оглядываться. Что касается чисто «телефонных» функций, то здесь без нареканий. Штатный микрофон работает неплохо, собеседник слышит голос без искажений. Спикер громкий, в шумных местах его будет слышно.

Недостатком может стать неуверенный прием сигнала в трудных ситуациях – в шахте лифта или метро. Но для этого есть слот с двумя сим-картами – какая-то из сотовых сетей точно будет ловить. Правда, две сим-карты можно использовать, только отказавшись от micro-SD: слоты совмещены и придется что-то выбирать. Либо дополнительные 32 ГБ памяти (при штатных 8 ГБ), либо резервный номер.

Дисплей и начинка

Для недорогого устройства у **Ultima 7 Twist** очень хороший экран. Разрешением 1280x800 точек уже никого не удивишь, но вкупе с IPS-матрицей, добротными углами обзора и яркой подсветкой картинка выглядит качественно. Чтение текстов и просмотр видео не вызывает какого-то дискомфорта. Даже на ярком солнце экран не слепнет полностью. Дисплей поддерживает одновременно до пяти нажатий, что в целом достаточно для абсолютного большинства приложений.

«Под капотом» у **Ultima 7 Twist** стоит **MediaTek MT8382** частотой 1,3 ГГц, графика **Mali-400MP2** и 1 ГБ оперативной памяти. Для повседневных задач более чем достаточно. В браузере можно одновременно держать открытыми около пяти вкладок, работая параллельно с несколькими приложениями. Однако при работе с ресурсоемкими задачами и играми подвисаний и лагов не избежать. Например, второй сезон **Walking Dead** во всей красе себя показать не смог – картинке явно не хватало пары-тройки кадров в секунду. Однако простенькие аркады шли на ура: такая классика, как **Angry Birds** или **Cut the Rope**, не тормозит и хорошо смотрится. Ждать чего-то другого от устройства с рейтингом в 16 873 очка в AnTuTu Benchmark и соответствующим ценником – странно.

Откровенно слабым местом является аккумулятор – на все нужды пользователя здесь всего 2600 мАч. То есть чуть больше, чем у среднего пятидюймового смартфона. Этого хватит на двухчасовой фильм на полной яркости, полтора часа игры или 4-5 часов серфинга. Если же экономно и порционно расходовать заряд, то **Ultima 7 Twist** сможет выдать чуть больше 7 часов работы.

На десерт – камера. С учетом, что это главная фишка аппарата, мы надеялись встретить здесь модуль как минимум на 13 Мп, однако не срослось. На все нужды Wexler выделила всего 5 Мп. Для селфи и Skype этого более чем достаточно, однако для основного модуля цифра слишком мала. Фотографиям явно не хватает детализации и нормальной проработки темных зон.

●●●

Что мы имеем в сухом остатке? Интересное устройство по низкой цене. Недостатков у него, конечно, хватает – тут и слабый аккумулятор, и посредственная камера, и не самая быстрая начинка, – но плюсы нивелируют большую часть этого списка. Хороший экран, поддержка сотовых сетей, объемных карт памяти, необычный модуль камеры, а также очень приятная стоимость. За свое творение Wexler просит всего 6990 рублей. Как нам кажется, вполне разумно. ● *Антон Баев*

+ ПЛЮСЫ +

+ низкая цена
+ поддержка двух SIM-карт
+ неплохой экран

– МИНУСЫ –

– необходимость выбора между SIM-картой и памятью
– малое время автономной работы
– слабая камера

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ЭТОГО МЕСЯЦА

- До 20 000 рублей **AMD Athlon II X4 840** под сокет **FM2+** будет правильным выбором. А его ближайший родственник **Athlon II X4 860K** с разблокированным множителем может составить серьезную конкуренцию даже более дорогим **Core i3**.
- От суммы в 30 000 рублей сокет 1150 становится актуальнее. Особенно в свете появления в продаже настольных процессоров архитектуры **Broadwell**.
- За 40 000 рублей можно позволить двухъядерный **Intel Core i3-4370** с частотой 3,8 ГГц и видеокарту **ASUS GeForce GTX 960** серии **STRIX**.
- В диапазоне 50 000 рублей удваиваем количество ядер процессора и объем видеопамяти. Теперь это **Core i5-4590** и **Gigabyte GV-N960G1 GAMING-4GD**.
- 60 000 рублей открывают нам широкие возможности оверклокинга с **Core i5-4690K** и материнской платой **Gigabyte GA-Z97X-GAMING 3**. 300-я серия видеокарт AMD Radeon хороша, но пока слишком дорога. Остановимся на старом добром **Gigabyte GV-R929OC-4GD** с чипом **R9 290** и 4 ГБ GDDR5.
- При цене системного блока в 80 000 рублей **Core i7** практически безальтернативен. Другой вопрос, под какой сокет его брать – 1150 или 2011. На видеокарте экономить не хочется, так что остановимся на первом. Четырехъядерный **Intel Core i7-4790** в конфигурации с видеокартой **MSI Radeon R9 390 2GD5T OC** справится с большинством игр даже в разрешении 2K.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Системный блок от 20 до 25 тысяч рублей

ЦП: AMD Athlon II X4 840 (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,1-3,8 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	3300
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ)	450
Материнская плата: MSI A68HM-P33 (ATX, Socket FM2+, AMD A68H, 2x DDR3-1333/2133 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	2250
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц AMD Entertainment Edition R532G1601U1S-UO	2240
Видеокарта: Sapphire Vapor-X R7 250X 2G D5 (AMD Radeon R7 250X, 1000/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5550
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3050
Корпус: AeroCool V2X (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1630
Блок питания: HIPRO HPE400W (400 Вт, 120 мм, 24-pin, 4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6-pin, FDD)	1500
Системный блок:	**19 970**
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7-4,0 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	1500
Замена видеокарты: MSI N750TI-2GD5/OCV1 (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1059-1137/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	2250
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	1320
Замена кулера: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 10-27 дБ)	600
Со всеми наворотами:	**25 640**
Мышь: A4Tech Bloody V5ma Metal (3200 dpi, проводная)	1160
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1300
Колонки: SVEN SPS-607 (2.0, 2x 3 Вт, 80-18 000 Гц)	1300
Монитор: BenQ GL2250 (LED, TN+film, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI)	6350
С периферией:	**35 750**

НАКОПИЛ!

Системный блок от 30 до 40 тысяч рублей

ЦП: Intel Core i3-4170 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	7700
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ)	750
Материнская плата: ASRock B85 Pro4 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1066/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4200
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц AMD Entertainment Edition R532G1601U1S-UO	2240
Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	8250
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3050
Корпус: AeroCool V2X (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1630
HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	1900
Системный блок:	**29 720**
Замена ЦП: Intel Core i5-4460 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2-3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	4200
Замена видеокарты: Sapphire Dual-X R9 270X 2G D5 (AMD Radeon R9 270X, 1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1950
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	1320
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1800
Со всеми наворотами:	**38 990**
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	980
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	730
Колонки: JetBalance JB-344 (2.0, 2x 12 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	1650
Монитор: Acer G246HLAbd (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	8650
С периферией:	**51 000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Системный блок от 40 до 50 тысяч рублей

ЦП: Intel Core i3-4370 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	8900
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ)	750
Материнская плата: ASUS Z97-K (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3200 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5700
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	3560
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1126-1178/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	13 650
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3050
Корпус: AeroCool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2000
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin, FDD)	2500
Системный блок:	**40 110**
Замена ЦП: Intel Core i5-4460 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2-3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3000
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N960WF2OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241-1304/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	1550
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	3560
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1800
Со всеми наворотами:	**50 020**
Мышь: Genius DeathTaker USB (5700 dpi, проводная)	1570
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1600
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	1950
Монитор: LG 24MP56HQ-T (LED, AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	9650
С периферией:	**64 790**

ОБЪЯВЛЯЕМ В «РАЗУМНОМ КОМПЬЮТЕРЕ» РЕВОЛЮЦИЮ.

Сколько раньше у нас было конфигураций, семь штук? Теперь их тринадцать в самых разных ценовых диапазонах, начиная с доступных 20 000 рублей и заканчивая космическими 760 000 рублей. Дабы вы не путались по мере чтения, объясним новую схему на примере «Дешево и сердито».

Итак, теперь в эту конфигурацию входят две базы. Первая – 20 000 рублей, здесь у нас все стандартно, процессор, память, чипсет, видеокарта и обслуживающий персонал в виде HDD, блока питания и корпуса. Вторая – это уже апгрейд готовой системы на 5000 рублей, в котором мы меняем основные компоненты. Что конкретно из этого ставить, можете решать сами. Хочется систему поотзывчивее – берите кристалл, больше fps – видеокарту. Ну и, естественно, в каждой таблице осталось место для периферии. Это первый ваш компьютер? В последних строчках вы найдете все необходимое – клавиатуры, мышки, акустику и монитор.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

Системный блок от 50 до 60 тысяч рублей

ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3-3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	13 000
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ)	1450
Материнская плата: ASRock Z97 Extreme3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3100 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, S/PDIF, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	6650
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Tactical Tracer BLT2CP4G3D1869DT2TXRGCEU	4400
Видеокарта: Gigabyte GV-N960G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1266-1329/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 800
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3050
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2650
Блок питания: HIPER M600n (600 Вт, 120 мм, 24+4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3450
Системный блок:	**50 450**
Замена ЦП: Intel Core i5-4690 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	1500
Замена видеокарты: MSI R9 380 GAMING 4G (AMD Radeon R9 380, 1000/5800 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2800
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Tactical Tracer BLT2CP4G3D1869DT2TXRGCEU	4400
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1800
Со всеми наворотами:	**60 950**
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	4350
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	5700
Колонки: Microlab M-880 (2.1, 2x 16 + 27 Вт, 75 дБ, 50-20 000 Гц)	4550
Монитор: BenQ GW2760HS (LED, VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	13 750
С периферией:	**89 30**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

Системный блок от 60 до 75 тысяч рублей

ЦП: Intel Core i5-4690K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	16 850
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ)	1350
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97X-GAMING 3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3200 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, S/PDIF, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Tactical Tracer BLT2CP4G3D1869DT2TXRGCEU	4400
Видеокарта: Gigabyte GV-R929OC-4GD (AMD Radeon R9 290, 1040/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	18 900
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4850
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2650
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 135 мм, 24+4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3970
Системный блок:	**60 570**
Замена кулера: Deepcool ICE WARRIOR (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	1150
Замена видеокарты: Gigabyte GV-R929XWF3-4GD (AMD Radeon R9 290X, 1000/5000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7050
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Tactical Tracer BLT2CP4G3D1869DT2TXRGCEU	4400
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power S60 SP120GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	2800
Со всеми наворотами:	**75 970**
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	4350
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	5700
Колонки: Microlab FC330 (2.1, 2x 16 + 24 Вт, 35-20 000 Гц)	5200
Монитор: LG 25UM65-P (WLED, IPS, 25 дюймов, 2560x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, DVI, 2x HDMI, аудио 2x 7 Вт)	14 650
С периферией:	**105 870**

МЕЧТА

Системный блок от 80 до 95 тысяч рублей

ЦП: Intel Core i7-4790 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,6-4,0 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	22 300
Кулер: Deepcool ICE WARRIOR (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	2500
Материнская плата: Gigabyte GA-Z97X-GAMING 3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3200 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, S/PDIF, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7600
Память: 2x 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Tactical Tracer BLT2CP4G3D1869DT2TXOBCEU	9100
Видеокарта: MSI R9 390 GAMING 8G (AMD Radeon R9 390, 1000-1060/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	27 650
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4850
Корпус: Thermaltake Versa G2 VO700A1N3N (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2650
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 135 мм, 24+4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3970
Системный блок:	**80 620**
Замена ЦП: Intel Core i7-4790K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 4,0-4,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2300
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N980G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1228-1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	3850
Замена корпуса: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, реобас)	1500
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S80 SP240GBSS3S80S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6700
Со всеми наворотами:	**94 970**
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	4350
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 основных + 17 дополнительных клавиш, подсветка)	5700
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40-27 000 Гц)	6550
Монитор: ASUS VN289Q (WLED, VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	17 800
С периферией:	**129 370**

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Системный блок с самой мощной начинкой, цена которой неограниченна

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	72 200
Кулер: CBO Cooler Master Nepton 280L (медь, 2x 140 мм, 800-2000 об/мин, 39 дБ)	7500
Материнская плата: MSI X99A XPOWER AC (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	22 700
Память: 8x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK32GX4M4B3000C15	72 000
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000-1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	132 000
SSD: 800 ГБ Intel S3610 Series SSDSC2BX800G401 (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	53 200
Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	52 000
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	21 500
Блок питания: Thermaltake «Байкал» 1500W W0431 (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, FDD, 10x 6+2-pin)	16 000
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	15 200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	14 600
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	35 500
Мониторы: 3x LG 34UC97 (LED, AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-хаб, аудиовыход, аудио)	240 000
Со всеми наворотами:	**759 250**

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РАЗДЕЛА

Как вы могли заметить, с этого номера «Мозговой штурм» сильно изменился. Некоторые конкурсы исчезли, им на смену пришли (и еще придут) новые. Все это было сделано с простой целью– сделать рубрику еще интереснее. В ближайшие месяцы вас ждет не один сюрприз. А пока желаем вам светлых мыслей и удачи!

Мозговой штурм

Тест
№ 08. Август

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, то нужно написать самому. Ответы необходимо прислать по адресу **contest@igromania.ru** до 27 августа.*

1. Pac-Man придумал…
- **А.** Рёити Окубо
- **Б.** Сигэру Миямото
- **В.** Тору Иватани
- **Г.** Синдзи Миками
- **Д.** Масая Накамура

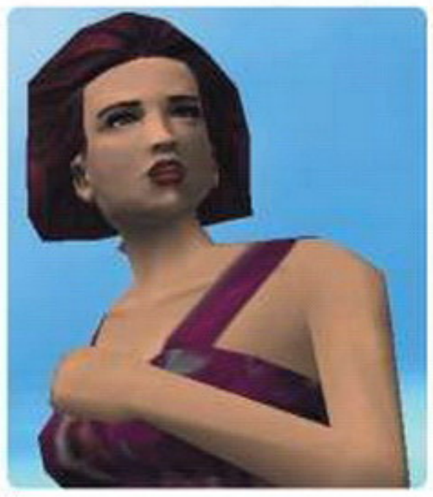
2. Из какой игры взята цитата: «Я целюсь в колено. Всегда (I aim for the knee. Always)»?
- **А.** The Elder Scrolls 5: Skyrim
- **Б.** The Elder Scrolls 5: Dawnguard
- **В.** Dragon Age: Inquisition
- **Г.** The Witcher 3: Wild Hunt
- **Д.** Thief

3. Как называлась первая трехмерная MMORPG?

4. Угадайте имя персонажа по описанию (4 буквы): «Красноволосая девушка Раза».

5. Угадайте название игры по цитате из рецензии: «Холодное стекло и уходящие в небо бетонные коробки нависают над мрачными переулками, полными крыс и грязи. Улицы, залитые неоновыми огнями, стонут под бесконечным проливным дождем».

6. Назовите имя персонажа, изображенного на картинке (8 букв).



7. Укажите название оружия, изображенного на картинке.

ПРИЗЫ

1-е место: Сетевой фильтр PM5U-RS с пятью розетками и двумя USB-портами. (www.apc.com)

2-е место: Коврик Razer Goliathus World of Tanks с плотной и гладкой тканью SPEED, износостойкими прошитыми краями и нескользящим резиновым основанием. (www.grafitec.ru)

Творческий конкурс
№ 08. Август

ПРАВИЛА

Ваша задача– создать фотожабу, комикс или рисунок, с юмором обыгрывающие события прошедшей E3. Работы принимаются любые, даже если они нарисованы вручную, а не в графических редакторах. В фантазии вас также никто не ограничивает, все в ваших руках. Хотите пошутить на тему ухудшения графики в The Division? Пожалуйста! Или не довольны конференцией EA с обещанными «тремя новыми IP»? Нарисуйте что-нибудь про них!

При этом не важно, насколько хорошо вы рисуете или обращаетесь с фотошопом, главное для нас– сама идея. Так что если сам рисунок не очень красив, но мы всей редакцией вдоволь посмеемся над шуткой– победа будет ваша.

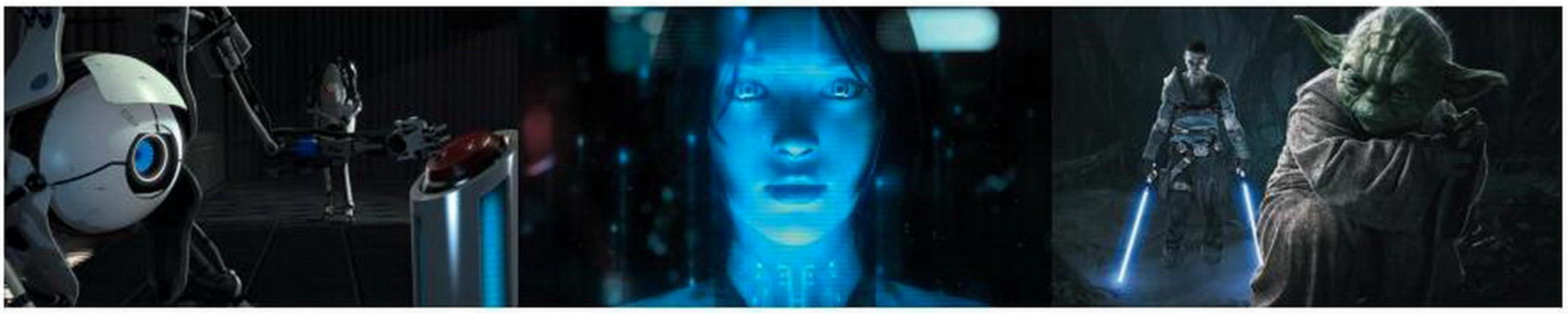
*Ответы принимаются по адресу **creative@igromania.ru** до 27 августа.*

ПРИЗЫ

1-е место: Беспроводной геймпад SPEEDLINK XEOX Pro Analog Gamepad Wireless с очень точным, эргономично расположенным левым стиком и возможностью переключаться между технологиями XInput и DirectInput. (www.grafitec.ru)

2-е место: Яркие большие наушники Cresyn C260H с микрофоном и пультом управления звонками и громкостью. (www.grafitec.ru)

Подведение итогов конкурсов за № 06/2015



Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. **В** (офис Kunos Simulazioni, создателей Assetto Corsa, располагается прямо на трассе «Валлелунга»)
2. **Г** (CD Projekt RED была основана в 2002 году)
3. **Б** (Battlefront будет посвящена оригинальной трилогии)
4. **А** (Silent Hills действительно отменили)
5. **Г** (цитата взята из игры Fallout: New Vegas)
6. **В** (скриншот взят из игры Bloodborne)
7. **В** (композитором Hellblade стал Энди Лаплегуа)

ПОБЕДИТЕЛЬ

Михаил ВИННИЧЕНКО

ПРИЗ

Смартфон ARCHOS 50 Neon с мощным четырехъядерным процессором, поддержкой двух сим-карт и одной сменной крышкой. (www.archos.com)

Видеопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Doom 3
2. Bloodborne
3. AMY
4. Анабиоз: Сон разума
5. Dead Space
6. Saints Row 2
7. Shovel Knight
8. Battlefield Hardline
9. Rogue Warrior
10. Pillars of Eternity

ПОБЕДИТЕЛЬ

Владислав МОРСИН

ПРИЗ

Геймпад Speedlink TORID с технологией Dual Mode, а также встроенным аккумулятором, обеспечивающим до 10 часов игрового времени. (www.grafitec.ru)

Сканворд

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Барселона, Арбааз, Ян, Трисс, Шерил, страж, братство, Эми, Кирк, Шелмаунд, Ве, ум, аниматор. По вертикали: Эррон, Кокер, Аркхем, шерман, Джокер, ушу.
Ключевое слово: **мастер**

ПОБЕДИТЕЛЬ

Игорь ЕЛИСЕЕВ

ПРИЗ

Игровая мышь Razer DeathAdder World of Tanks с высокоточным оптическим сенсором с разрешением 6400 dpi, удобной формой и эксклюзивным дизайном. (www.grafitec.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 08. Август**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***. Итоги будут подведены в октябрьском номере журнала.

НОВЫЙ ОБЛИК PC

Почему мы больше не должны терпеть плохие порты

Артемий Козлов

Откуда взялось меметическое выражение «высшая ПК-раса» (PC master race), никто вам так просто не скажет. Как и все подобные вещи, оно возникло стихийно.

Но вот смех смехом, а сами по себе все эти шутки про Гейба Ньюэлла, который приведет свой народ на землю обетованную, очень показательны – потому что они характеризуют PC вместе со всей его аудиторией лучше всего. Это царство безумного рационализма, сумасшедший социалистический рейх. Полный парадоксов… и невероятно прекрасный.

МИР МЕНЯЕТСЯ

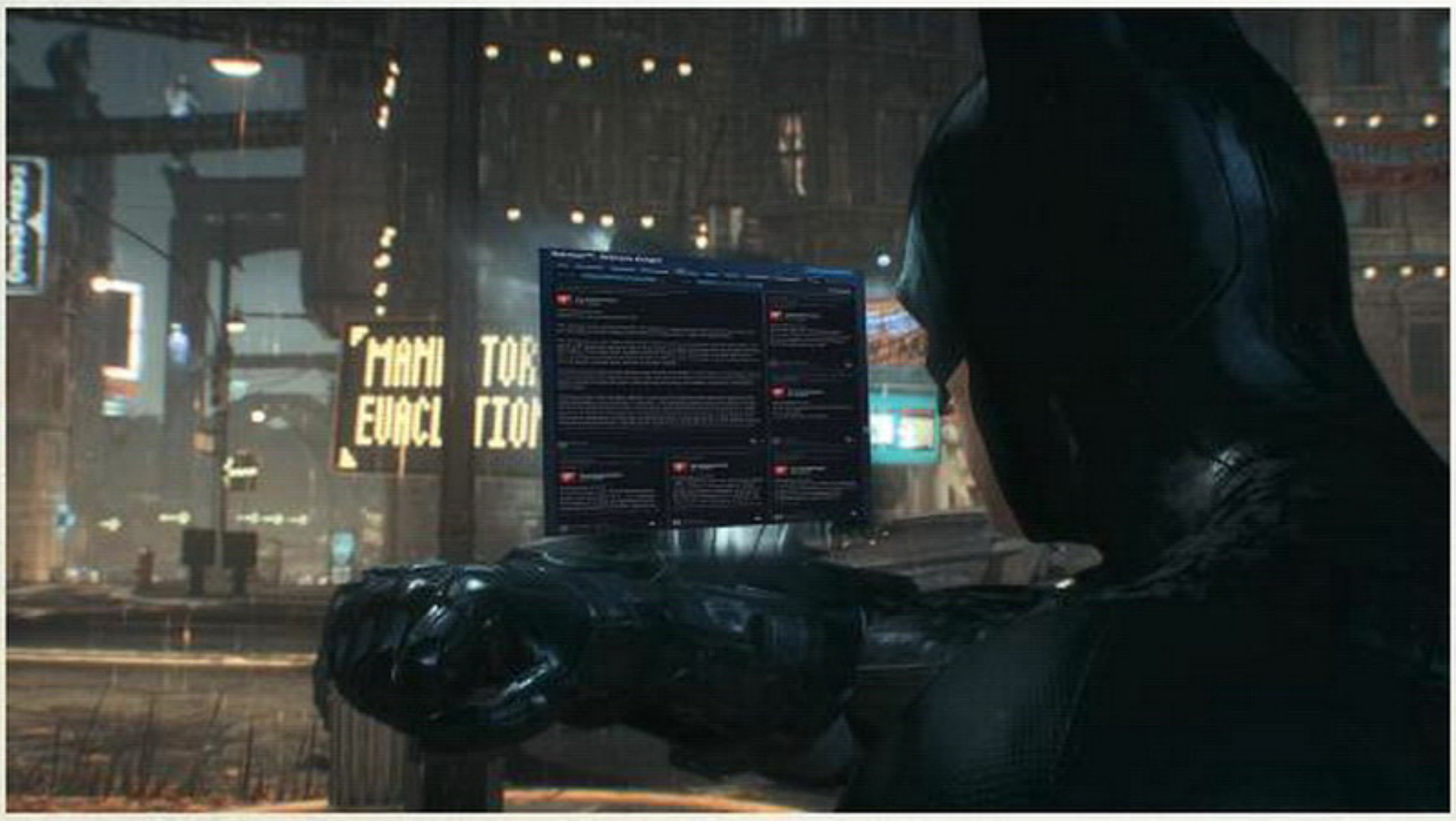
PC-культура за последние годы очень изменилась, и на это повлияли многие факторы. С одной стороны – новые консоли, которые с самого начала казались ничуть не сильнее современных PC. Пускай с учетом оптимизации игр под конкретное железо проигрыш в чистой производительности имеет мало значения, психологический эффект от «о, у меня такая видяха три года назад стояла» трудно переоценить.

С другой – что куда существеннее – появление сильных лидеров мнений. Вроде Джона Бэйна, TotalBiscuit, который со своим огромным каналом на YouTube (больше двух миллионов подписчиков – всего-то в шесть раз меньше, чем у твиттера Канье Уэста) заставил обращать внимание на наличие в шутерах ползунка field of view даже тех, кто об этом никогда не задумывался.

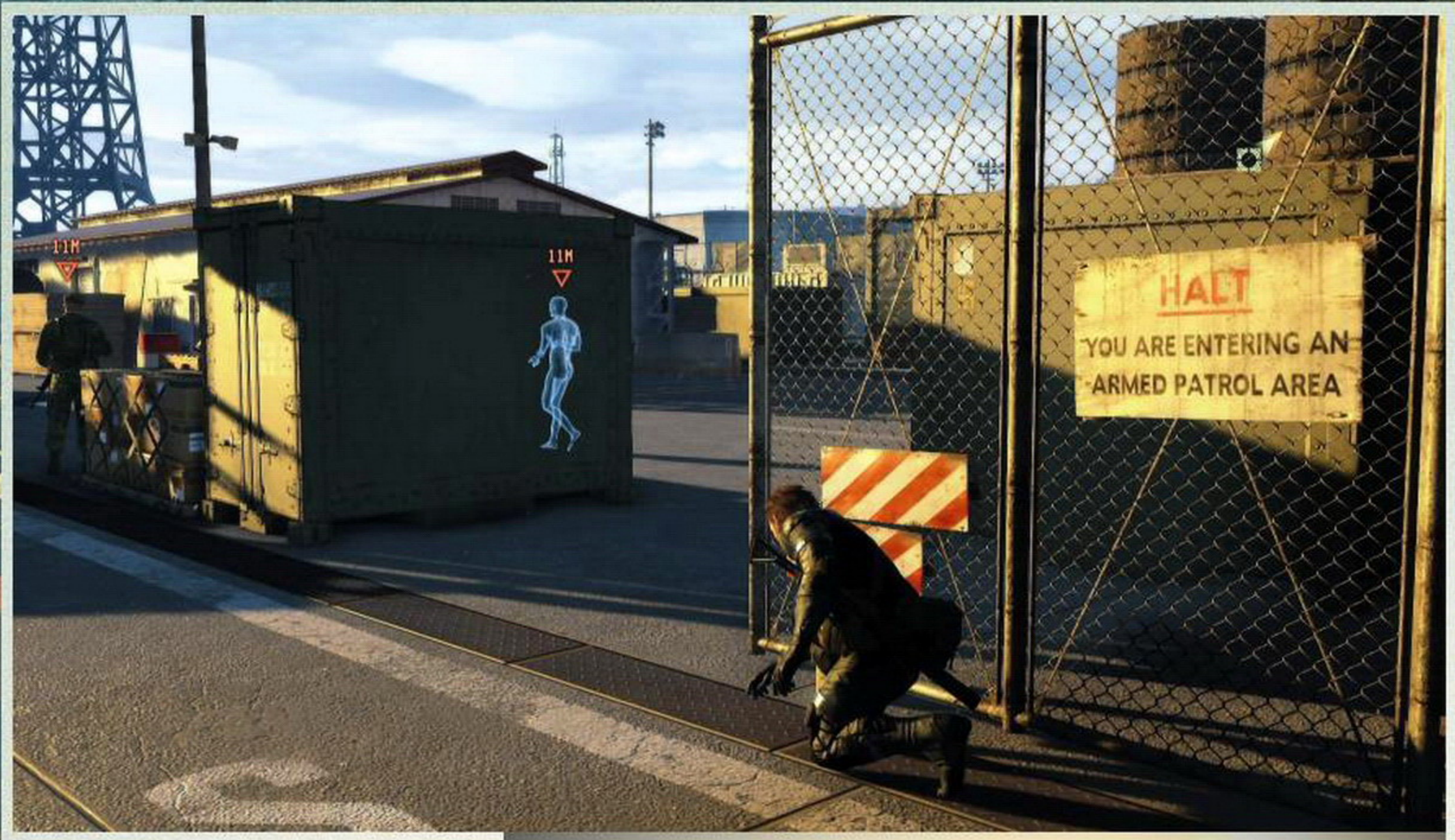
Это самое главное: у PC появился свой голос, который, как и подобает самой свободной и открытой игровой платформе, исходит из народа. Притом этот голос – не сам Бэйн, не десятки поддерживающих его персоналий, а PC-публика в целом. Пресловутые «лидеры» помогли ей найти свою идентичность, которой раньше очень не хватало.

Новый облик PC – это платформа, на которой во все играют в 60 fps, с лучшей графикой и лучшим всем. Тем ироничнее, конечно, что доступна эта прерогатива сравнительно немногим, а большинству великих игр, обязанных своим существованием PC, до этого вообще нет никакого дела. Почему **Minecraft**, **Crusader Kings 2** или там **Dota 2** должна волновать ваша пятистобаксовая GTX 980 Ti? Да, эта игровая платформа, как любят говорить, *соткана из противоречий*.

Но, черт побери, на ней есть деньги. И до многих это начинает доходить.



WARNER BROS. поручили порт Batman: Arkham Knight команде аутсорсеров из 12 человек, которая прежде отличилась увечным портом Borderlands 2 на PlayStation Vita. Едва ли оно того стоило



Кто бы мог подумать лет пять назад, что какая-нибудь **Koei Tecmo** начнет тихой сапой проталкивать свои игры на PC? Что **Capcom** вдруг решит разделить единую экосистему **Street Fighter 5** между PS4 и самой православной игровой платформой? Или что почти половина продаж **Dark Souls** в итоге придется на компьютеры?

Но в то же время нельзя упускать один важный факт: вместе с новым обликом PC пришла и активная гражданская позиция. То есть готовность ругаться и качать права.

БЭТМЕН В ПИКЕ

PC-версия **Batman: Arkham Knight** оказалась первой в истории сингловой игрой, которую сняли с продажи цифрового магазина из-за ее абсолютной неиграбельности: у всех, кроме считанного числа избранных, она дьявольски тормозила без видимых на то причин, не говоря уже о ряде пропавших визуальных эффектов. Искать виновных уже поздно – Rocksteady решают проблему. Интереснее другое: почему Arkham Knight сняли первой, хотя невменяемые запуски прежде случались практически у всех?

Разницу между PC-аудиторией *тогда* и *сейчас* проиллюстрировать достаточно просто. Когда восемь лет назад Capcom выпустила на PC калеченные порты **Resident Evil 4** и **Devil May Cry 3**, у многих игроков не было времени возмущаться. Главное – что признанные шедевры наконец-то *снизошли*.

Теперь у нас появилась **Mortal Kombat X** – прекрасная игра в редком жанре. Спустили с рук ли игроки Warner Bros. сломанный старт и кривой сетевой код? Почти. *Почти*. А Arkham Knight не повезло совсем.

Сейчас у нас гораздо больше способов выразить свое несогласие. В Steam, главной торговой площадке на PC, сравнительно недавно появились рецензии, которые видно прямо на странице игры. Теперь – возможность вернуть деньги за игру, которая не понравилась. Абсолютно базовый функционал для защиты потребителей, но – как много он меняет!

Еще никогда не было так удобно поднять негативную шумиху по поводу того, что вам не нравится. Само собой, разработчикам от этого может прийтись несладко, но мы, как потребители, от этого исключительно выигрываем. В конце концов, если девелоперы с самого начала не намерены обеспечить лучший опыт из возможных, то с какой стати нам должно быть с ними по пути?

РЕАКЦИЯ НА ОБИЖЕНКУ

Часто приходится наблюдать такую точку зрения: «Прекратите наезжать на разработчиков, а то они вообще перестанут портировать игры на PC». Дескать, «зачем **Rockstar** три миллиона копий, когда на консолях они уже подняли в шестнадцать раз больше?».

Так вот, не перестанут. Индустрия не детский сад. В ней не принято говорить: «Ну, вроде достаточно собрали, пора успокоиться». Три миллиона копий – это много. Это домик, в котором жил Трумен Капоте. Десятикратно. Таким не пренебрегают.

Понятное дело, чтобы достичь таких цифр, нужно хорошо поработать. Как обычно, в общем-то.

Три миллиона **GTA 5** – это невероятная, востребованная игра и практически образцовый порт. Полтора миллиона **The Witcher 3** – блестящая, всеми воспетая игра и действительно *определяющая* PC-версия. А триста тысяч Arkham Knight – это хорошая игра… которую сломали при портировании.

Конечно, корреляция – не всегда причинность, но в этом случае очень похоже на то.

■■■

Можно сколько угодно обсуждать, за что стоит ругать разработчиков. Стоит ли критиковать посыл игры (ведь сколько людей, столько и мнений) или манеру его подачи (что поделать, так уж *визионер* воспринимает вселенную)? Наверное, стоит. Или нет. Или да? По-разному.

Но если игра попросту не работает, то все однозначно: нельзя молчать. Мы не будем и вам не советуем. Главное, ведите себя как люди, а не как те славные ребятишки, которые угрожали дизайнеру **Call of Duty** расправой за ослабление их любимой пушки.

И тогда все будет хорошо. ■

НАВЕРНЯКА У ВАС

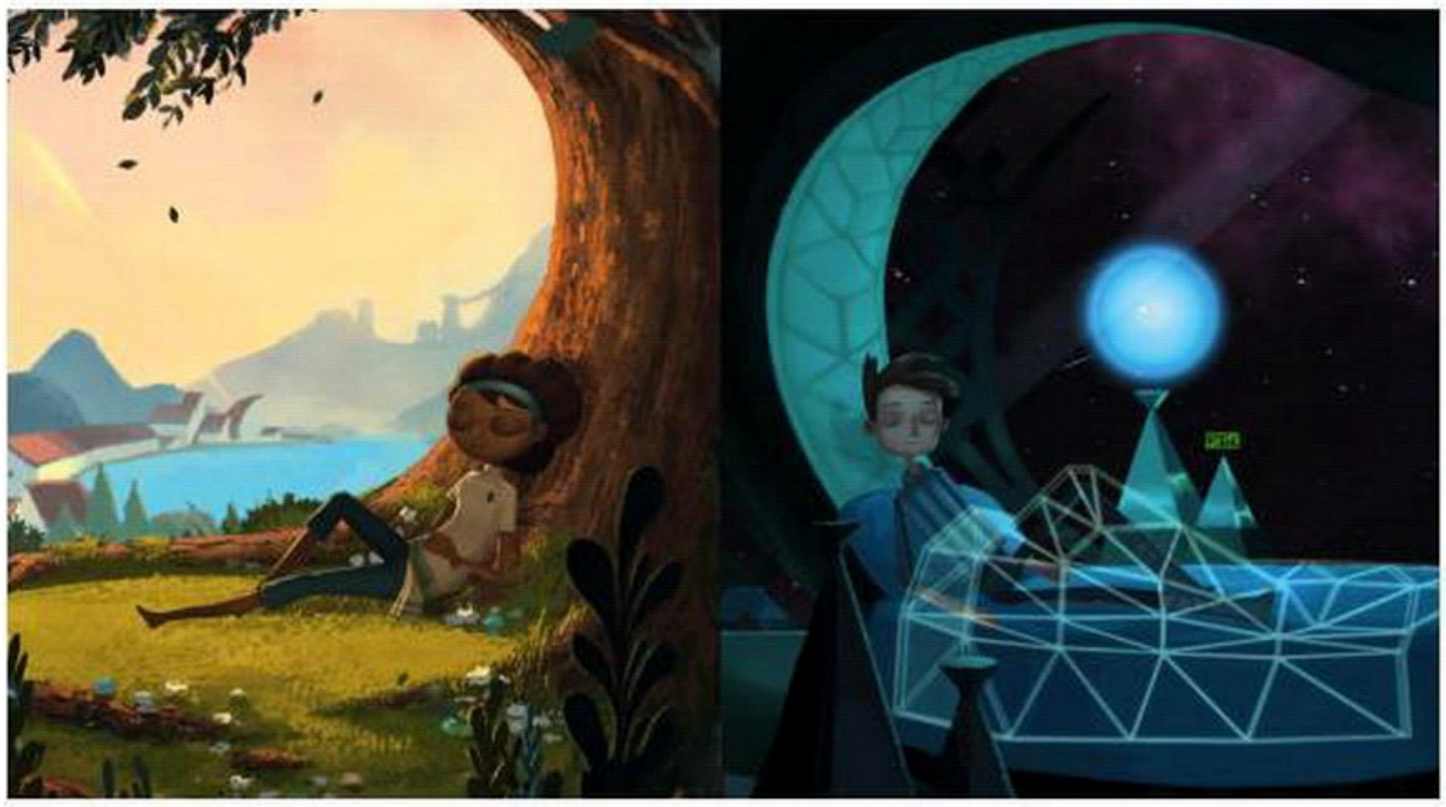
НА СЧЕТУ НЕ ТОЛЬКО «ТЕТРИС»

Интервью с Тимом Шейфером

Беседовал: Ян Кузовлев

Недавно студия Double Fine сенсационно объявила, что **Broken Age** будут переводить на русский язык. Последний раз игру от Тима Шейфера переводили десять лет назад, и это была **Psychonauts**. Мы побеседовали с Тимом о том, как будут локализовать игру, о творческой свободе внутри Double Fine и о принципах, по которым делают квесты.

Передаем ему слово.



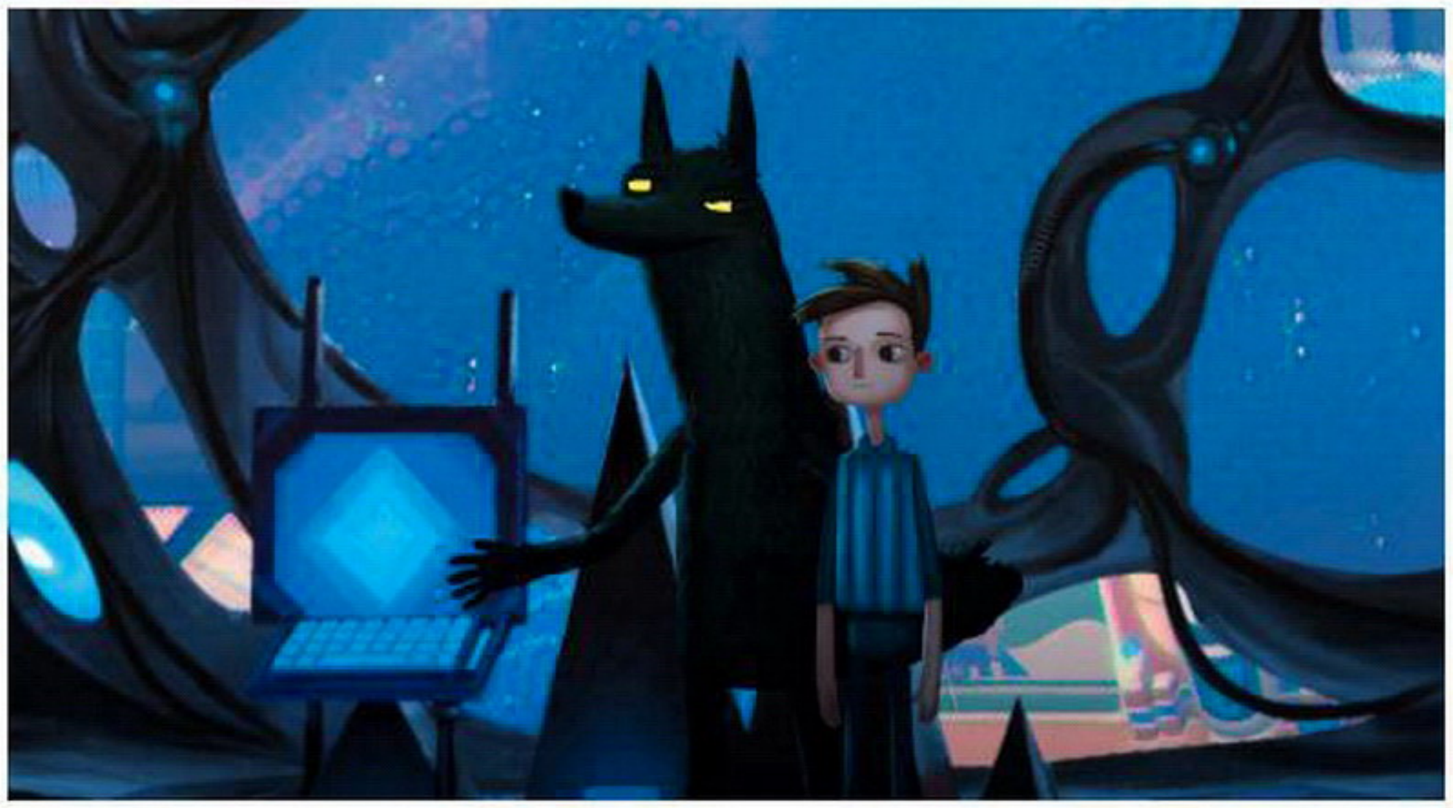
О ЛОКАЛИЗАЦИИ И ИЗДАТЕЛЬСКОМ ДЕЛЕ

Началось все с того, что к нам обратился наш русский партнер: «Возможно, вы не в курсе, но в России масса поклонников приключенческих игр – огромное сообщество, которое очень их ценит». Мы и не подозревали о таком сильном интересе. Перед нами открылись прекрасные новые возможности, и локализация показалась отличной идеей. Мы работаем с группой переводчиков, специализирующихся на приключенческих играх. Мне говорили, что именно они работали над большинством русских локализаций за последние десять лет. Эти люди знают, что делают, и я очень надеюсь на достойный результат.

Прежде приходилось обращаться к издателям, и уже они решали вопросы локализации, обычно придерживаясь стандартного набора «английский, французский, итальянский, немецкий и испанский». Для них все решали объемы продаж. Но я считаю, что именно приключенческие игры стоит переводить и на русский.

Не исключено, что в будущем мы и за озвучку возьмемся, но пока это очень дорогое удовольствие, и хорошо бы иметь уверенность, что оно окупится. **Broken Age** мы озвучивали только на немецком, потому что в Германии у нас есть партнер и коллега – издатель, занимающийся приключенческими играми и гарантированно заинтересован-

BROKEN AGE – трогательное приключение, в котором параллельно развиваются две истории.



ный в озвучке. В случае с русским же языком для нас это пока первые шаги; посмотрим, как покажут себя субтитры, а там будем планировать дальше.

Что же до Double Fine как издателя, то мы в первую очередь инди-разработчики с запасом опыта и знаний, которых у начинающих игроделов нет. Мы помогаем таким студиям на их непростом пути. К примеру, многие просто делают игры, у них нет никаких связей с распространителями вроде Steam или App Store.

Им нужно знать, как попасть на эти площадки, как «засветиться», как подойти к платформодержателям калибра Sony и Microsoft. Им нужен правильный пиар, и мы со своим опытом можем помочь им достучаться до нужных людей: весь цикл выпуска игры мы многократно проходили.

Здесь работает новая бизнес-модель: одни независимые разработчики издают других, потому что все мы хотим друг другу помочь и не хотим злоупотреблений. Крупная издательская компания легко может воспользоваться неопытностью новичков, а мы помогаем им сохранять независимость.

О KICKSTARTER И PSYCHONAUTS 2

У краудфандинга есть неоспоримое преимущество: вы не просто собираете деньги, вы выстраиваете сообщество игроков-энтузиастов, горящих желанием и сыграть в игру, и поучаствовать в ее разработке. Есть, конечно, и риск – в общении, в возлагаемых на вас ожиданиях... Люди научились подходить с осторожностью к публичным заявлениям и обещаниям, указывать профессиональные риски.

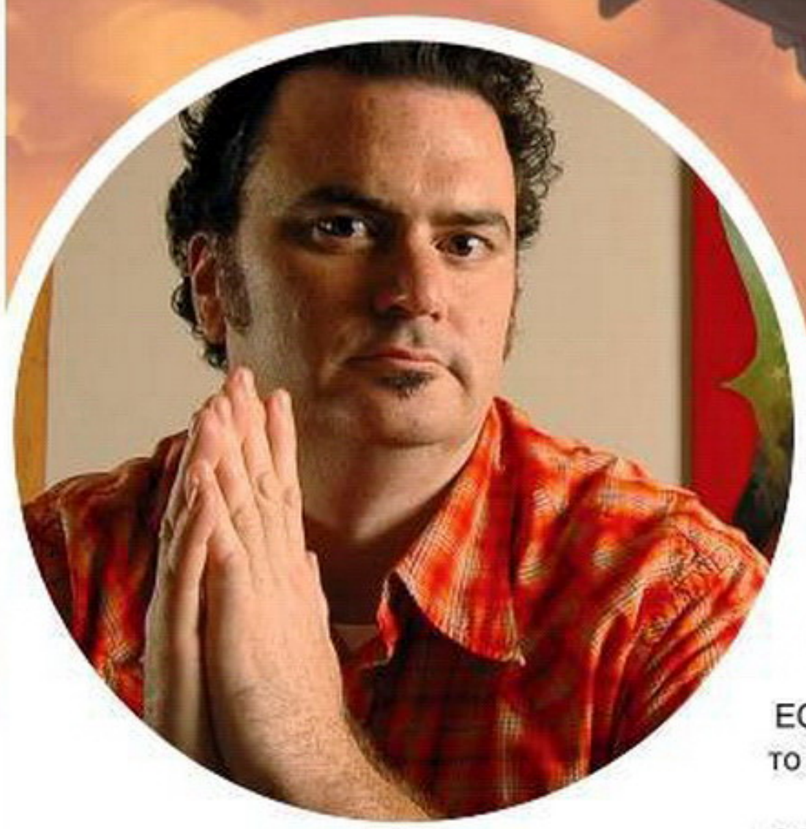
Долгое время многие подробности игродельческой кухни были от публики сокрыты, а ведь сроки сдвигаются, работа над игрой занимает больше запланированного времени, из игры могут вырезать какой-нибудь функционал и так далее. Обычные прелести игростроя, о которых игроки и не подозревали, пока в процессе краудфандинга все не начало открываться.

Непостоянство сроков некоторых шокировало и было воспринято как тревожный сигнал, но правда в том, что большинство игр выходит позже намеченного срока. Вы просто об этом не знаете, потому что такими подробностями с потребителем обычно не делятся.

Хотя прозрачность может и повредить. Толика знаний оборачивается проблемой: стоит людям что-то услышать, и они уже делают далеко идущие выводы. Я надеюсь, что, если придерживаться прозрачности в работе и делиться с аудиторией более полной информацией, люди станут гораздо лучше понимать реалии нашего дела. Прежде чем рычать на того же Молиньё с его **Godus**, право слово, стоит разузнать, как делаются игры.

После успешного выпуска **Broken Age** с Kickstarter мы поняли, что возможностей на самом деле много. Параллельно с кампанией на Kickstarter мы продолжали работать с издателями – над **Costume Quest 2** и некоторыми другими не объявленными пока играми, – но теперь можем выбирать только устраивающих нас партнеров и только взаимовыгодное сотрудничество.

Мы работаем и с частными инвесторами, финансирующими **Hack 'n' Slash**, **Spacebase** и др., мы больше не прикованы к единственной бизнес-модели. А для **Psychonauts 2** нам когда-нибудь придется просто удачно скомбинировать имеющиеся возможности. Я считаю, что история **Psychonauts** никоим образом не закончена. Вопрос всегда был в деньгах.



ПРАВИЛА ИГРЫ ОТ ТИМА ШЕЙФЕРА

Я РАБОТАЛ и лаборантом у врача, и билетером в кинотеатре во время учебы в колледже, и в местном компьютерном магазинчике, и программистом баз данных... Зато потом взяли на работу в LucasArts.

В КОЛЛЕДЖЕ Я ИЗУЧАЛ антропологию, и в обучение входил курс фольклора. Мне нравилось, как истории передаются из поколения в поколение и как разные культуры обыгрывают их, будь то простенькая сказка о спящей красавице или нечто иное. Конечно, есть явления уникальные – День мертвых, скандинавские мифы... Это потрясающие истории сами по себе. Один, роняющий глаз в колодец, Локи... Неудивительно, что рассказы о них живут веками.

МНЕ ВСЕГДА ХОТЕЛОСЬ попасть в Atari восьмидесятых годов, времен 2600, а к тому времени, как я попытался устроиться в компанию, это уже ушло в прошлое. Грустно было бы смотреть, как любимая компания приходит в упадок... В конце концов от них остался один логотип. Поэтому я рад, что с Atari не сложилось.

В ИГРАХ МНЕ БОЛЬШЕ ВСЕГО нравится то, что вы переноситесь в необыкновенный, фантастический мир и проникаетесь им, чувствуете себя как дома, срастаетесь с персонажем, решаете проблемы... Словом, этот мир и этот персонаж полностью поглощают ваше внимание.

ЕСЛИ Я ПЕРЕСТАНУ ДЕЛАТЬ ИГРЫ, то наверняка буду писать книги для детей.

С ТЕХ ПОР КАК Я СТАЛ ОТЦОМ, свое свободное время я в основном провожу с дочкой. Ей недавно минуло семь лет. Мы с ней любим играть в настолки.

ПО ОПЫТУ на The Game Awards 2014 могу сказать, что мне нравится выступать на сцене и быть в центре внимания, но... Чтобы устроить хорошее шоу, нужно всецело посвятить себя ему, а я слишком занят разработкой.

ЗАДУМЫВАЮСЬ О СМЕНЕ места жительства всякий раз, как приезжаю в Барселону. Там очень хорошо.

МНЕ НРАВИТСЯ НУАР и старые киноленты – «**Касабланка**», «**Глубокий сон**», «**Фальшивая личина**»... А еще «**Телохранитель**» и творчество Куросавы в целом.

ГЛАВНОЕ, ЧТО ДОЛЖНО БЫТЬ в моих играх,– самобытность и правдоподобные персонажи с волнующей историей, способные по возможности глубоко затронуть игрока.

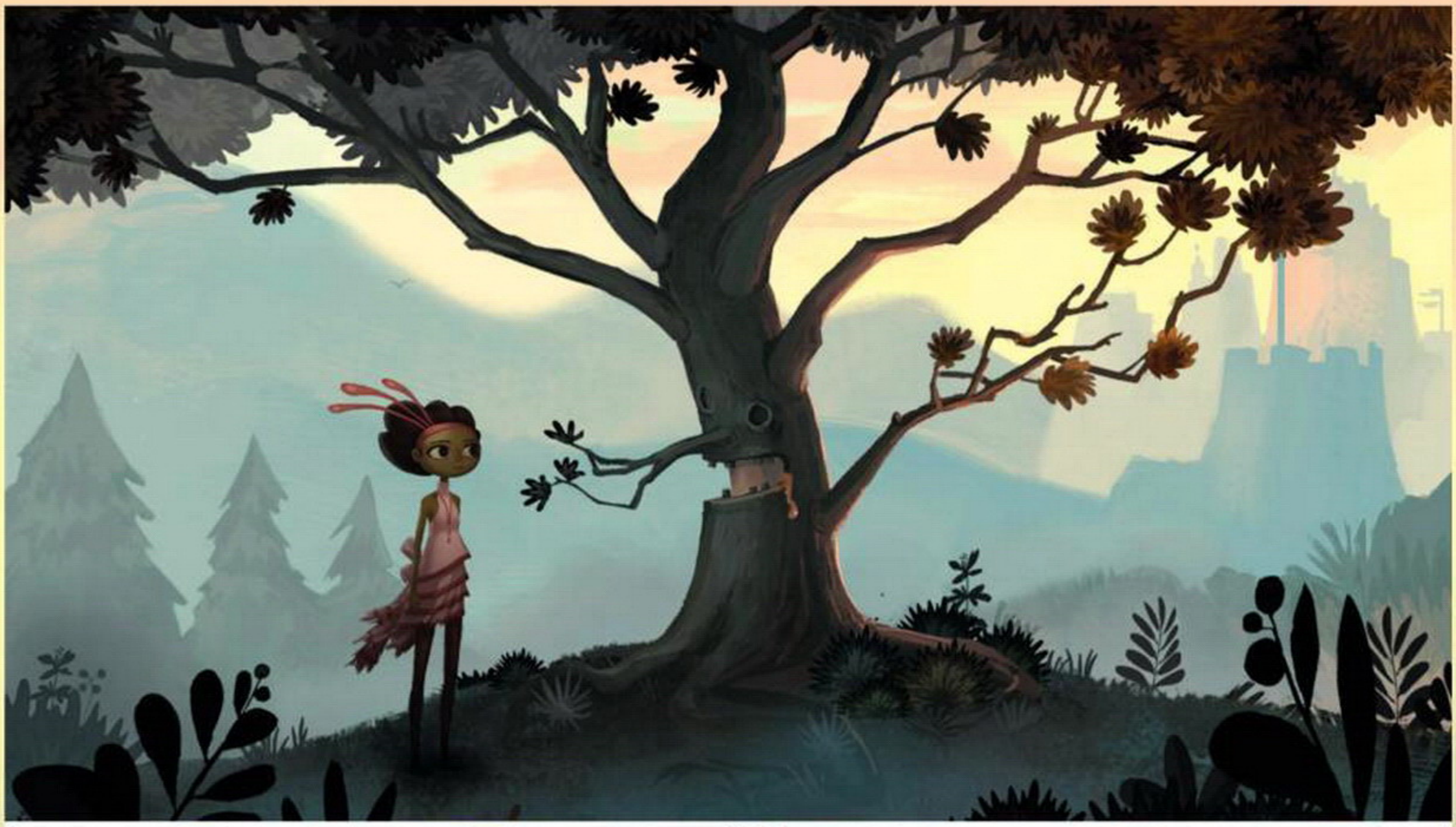
ТАКИМ ПРОЕКТАМ, как **The Last of Us** и **Gone Home**, удались совершенно иные методы взаимодействия с игровым миром. По большому счету, они отказались от головоломок в пользу чистого действия и передачи сюжета через изучение пространства.

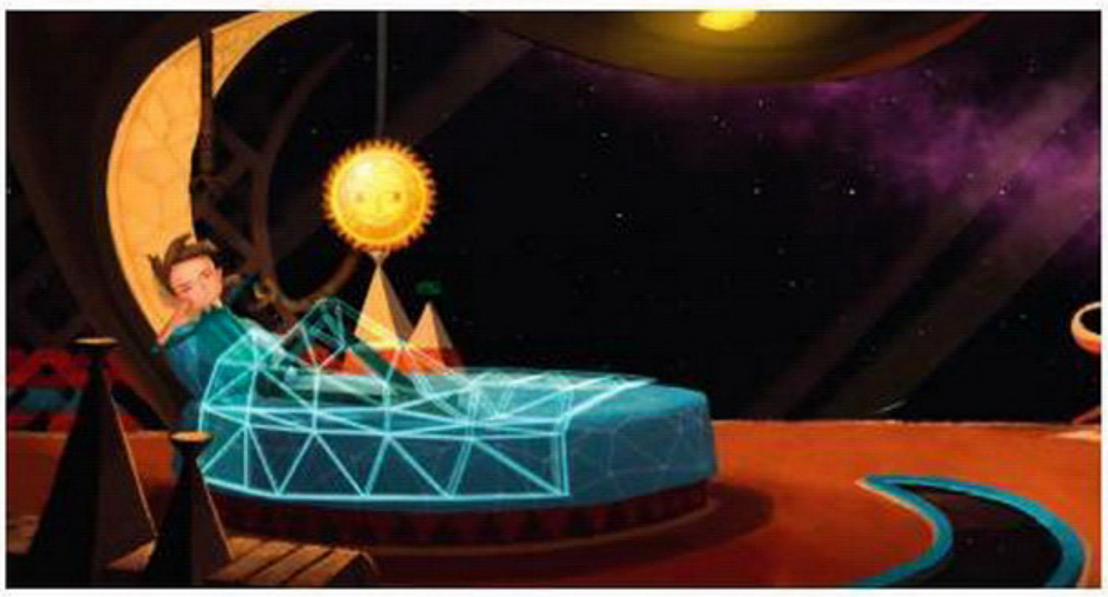
ДУМАЮ, МИР ХОТЕЛ БЫ УЗНАТЬ о российском игрострое поближе – наверняка у вас на счету не только «Тетрис». Может быть, в России полно творческих людей, делающих замечательные инди-игры, о которых за рубежом и не подозревают из-за языкового барьера. А может быть, я уже давно играю в русские игры и просто не знаю об этом благодаря удачной локализации.

МНЕ ОЧЕНЬ НРАВЯТСЯ **Katamari Damacy** и **Journey**. Не утверждаю, что они потрясли основы индустрии, но это было нечто особенное, и ни до, ни после этих игр не выходило ничего похожего.

В ПРОШЛОМ ГОДУ я разрывался между **Hohokum** и **Shadow of Mordor**.

ХОТЕЛ БЫ я уметь играть на барабанах.





О РАЗРАБОТКЕ ИГР И AMNESIA FORTNIGHT

Придумывая головоломки в играх, мы держим в уме основные сюжетные вехи. Допустим, что нам нужно заставить игрока подняться на верхний этаж особняка или доказать, что персонаж не совершал убийство. Идем обратно по цепочке, ведущей к нашей цели. Нужны доказательства – фотография,– и как же ее достать? Нельзя просто так найти нужное фото, возникнут затруднения: фотография пропала – где же она может быть? Понадобится придумать решение проблемы, притом неочевидное.

Очевидные решения нам не нужны, мы хотим, чтобы игрок задумывался, рассуждал, нетривиально подходил к задаче, нетрадиционно использовал инвентарь и окружение. Может быть, взбивалка для яиц заменит ему штопор, а из пилочки для ногтей выйдет отмычка – ну, это и правда очевидно.

Словом, мы формулируем четкие цели и расставляем на пути к ним конкретные препятствия, требующие нестандартного мышления. При этом нельзя выходить из образа, все должно органично вписываться в характер персонажа и атмосферу игры. Скажем, если это игра про байкеров, то и предполагаемые решения должны быть «байкерскими», подходящими выбранному персонажу.

Не скажу, что мой подход к дизайну головоломок изменился. Мне говорили, что первая половина **Broken Age** слишком легкая, – я отвечал, что это только первая половина, вторая, как правило, сложнее... Я все-таки кое-что знаю о любителях приключений. Второй акт получился во всех смыслах сложнее, и игра в целом в итоге вышла лучше – благодаря обратной связи с людьми, которые поддерживали нас.

В работе игродела всегда есть подъемы и спады, поддержание боевого духа в команде – задача не из простых. Для этого мы и устроили «Двухнедельную амнезию» – чтобы сделать перерыв в работе над крупными играми, такими как **Brutal Legend**, которая заняла у нас четыре года.

«Двухнедельная амнезия» позволяет нам отвлечься на что-нибудь полегче, и это то, что команде бывает очень нужно. Это мероприятие, на котором мы собираемся и обсуждаем все идеи игр, которые приходят в голову. Художники, сценаристы, кодеры – все что-то предлагали. Так у нас получились **Costume Quest**, **Hack 'n' Slash** и **Iron Brigade**.

Документальные материалы на основе «Амнезии» оказались очень востребованы и полезны. Это прекрасный обучающий материал, поэтому мы точно будем продолжать в том же духе. Каждый раз в проекте что-то меняется (думаю, в этом году мы начнем очередной этап и попробуем еще что-нибудь новое), но основная идея все та же: кто угодно может заявить игру, и никто не знает, что с этой игрой в итоге станет. Что-то уходит в разработку, а что-то – нет; со дня запуска проекта в 2007 году успешных результатов у нас процентов пятьдесят, и, на мой взгляд, это отличный результат для сырых, необкатанных идей.

■■■

Нам нравится пробовать новое – мы делали ролевые игры, стратегии в реальном времени, симуляторы и прочее... Новое – это всегда вызов: видишь игру, в которую с удовольствием сыграл бы, и спрашиваешь себя, сможешь ли сам создать нечто подобное. ■

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ КИБЕРСПОРТСМЕНОМ?

Почему стоит (и не стоит) идти в большой киберспорт

Станислав Минасов

Недавно в Москве прошел первый открытый для прессы буткемп команды Team Empire. Небольшое офисное помещение было заполнено журналистами и представителями компании Seagate (которая и организовала все мероприятие), а в углу пятеро ребят в фирменной символике играли в **Dota 2**, как будто вокруг ничего и не происходило. Точнее, не играли – *работали*.

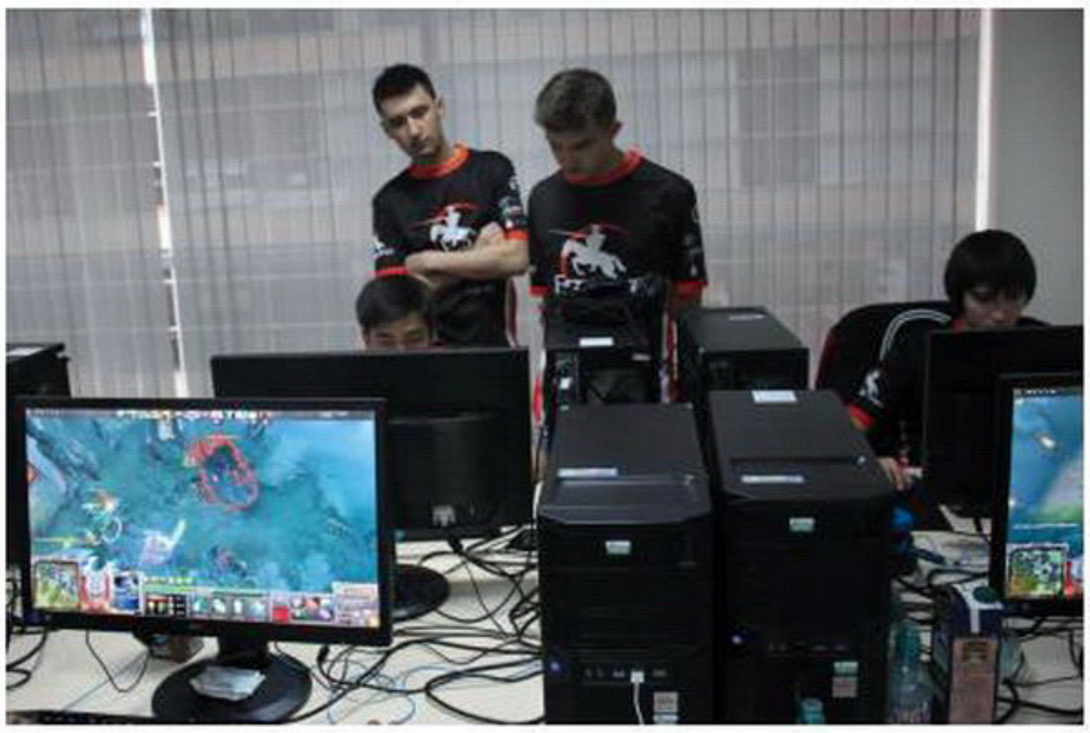
Часа через два команда ушла на квалификационный матч, мы же, пообщавшись с одним из учредителей бренда Team Empire, задались вопросом: как (и чем) на самом деле живут киберспортсмены? Что из многочисленных слухов о них правда, а что только домыслы?

ФАКТ 1. КИБЕРСПОРТ – ЭТО РАБОТА

Несмотря на широко распространенный стереотип, киберспорт – это в первую очередь труд, причем зачастую очень тяжелый. Спортсмены придерживаются жесткого графика: подъем в 13:00 (что считается ранним утром), а затем тренировки на протяжении 10–12 часов с перерывами на еду. Так устроено расписание не только Team Empire, но и практически всех команд из большого киберспорта.

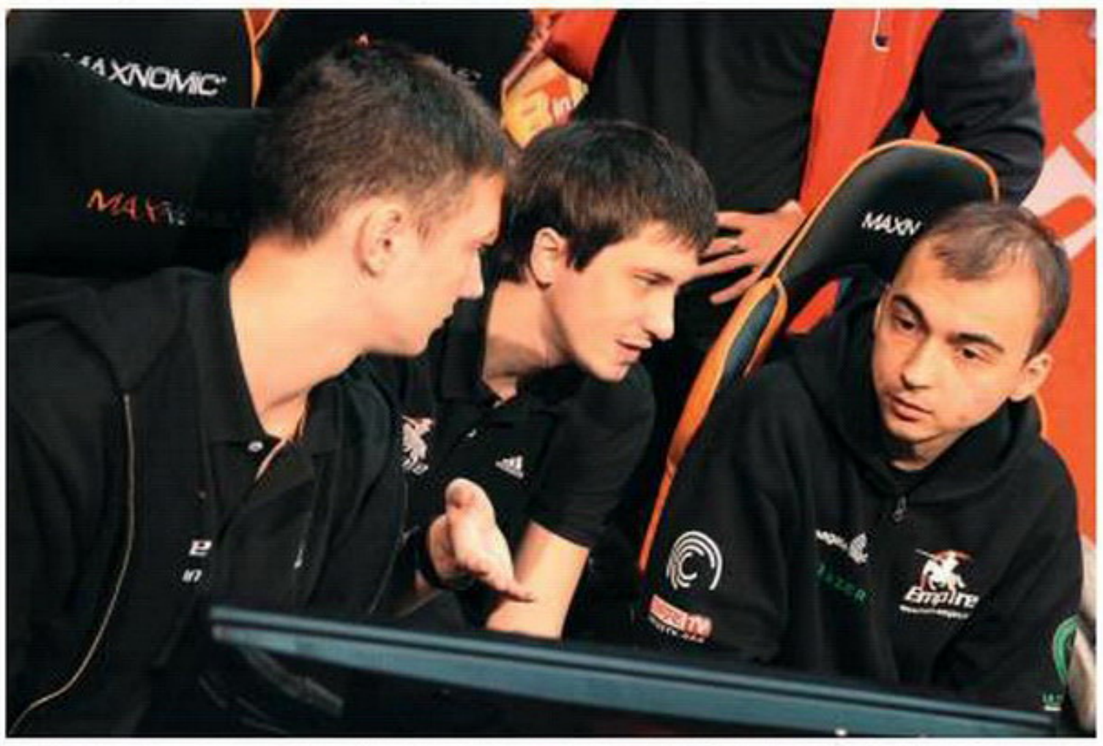
Во время буткемпов в расписание добавляются квалификационные игры с другими командами и отработка определенных тактик и связок (которые предварительно нужно придумать). Поэтому работа киберспортсмена требует не только «скилла», но еще и четкого понимания своих сильных и слабых сторон, а также анализа всей игры в целом. Не готовы много работать головой? Тогда киберспорт не для вас.

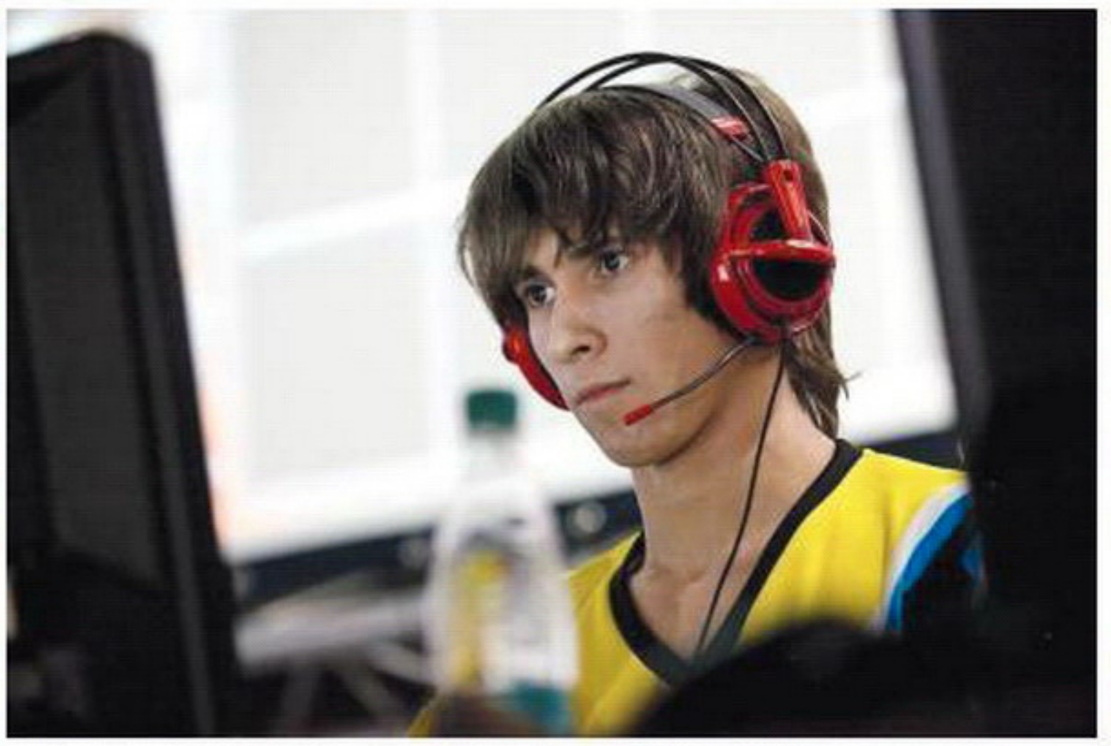
Забавно, что на вопрос многочисленных взволнованных родителей, как отучить ребенка играть в **Dota 2** (**LoL**, **StarCraft 2** – нужное подчеркнуть), игроки команд отвеча-



ТРЕНИРОВКА КОМАНДЫ Team Empire в самом разгаре

ДАНИИЛ «ZEUS» ТЕСЛЕНКО В МИРЕ КИБЕРСПОРТА уже больше десяти лет





АНДРЕЙ «ALWAYSWANNAFLY» БОНДАРЕНКО (24 ГОДА) ИЗ TEAM EMPIRE И ДАНИЛ «DENDI» ИШУТИН (25 ЛЕТ) ИЗ NA'VI – ЯРКИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ ВЕТЕРАНОВ КИБЕРСПОРТА

ют почти одинаково: «*Посоветуйте им уйти в киберспорт. Гарантируем – спустя пару месяцев они либо возненавидят игру, либо начнут зарабатывать приличные деньги*». Такой ответ о многом говорит.

ФАКТ 2. СПОРТ ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ

Естественно, из-за напряженного графика киберспортсменам приходится от многого отказываться. Прогулки с девушками, посиделки с друзьями, походы в кино и на природу – все это приносится в угоду тренировкам, особенно в период турниров (а турниры идут почти постоянно). О том, чтобы совмещать работу и учебу, и говорить не приходится, поэтому большинство киберспортсменов уходит из вузов.

Так, Даниил «Zeus» Тесленко из Na'Vi после окончания школы решил не поступать в институт и, пока все одноклассники корпели над экзаменами, улетел на серьезный турнир в Сингапур. Итог? Красивая Audi A6, купленная на призовые деньги, и регулярная приличная зарплата. Правда, пример Даниила скорее исключение из правил. Доли процента от общего числа игроков попадаются на глаза менеджерам команд и получают приглашение в мир большого спорта.

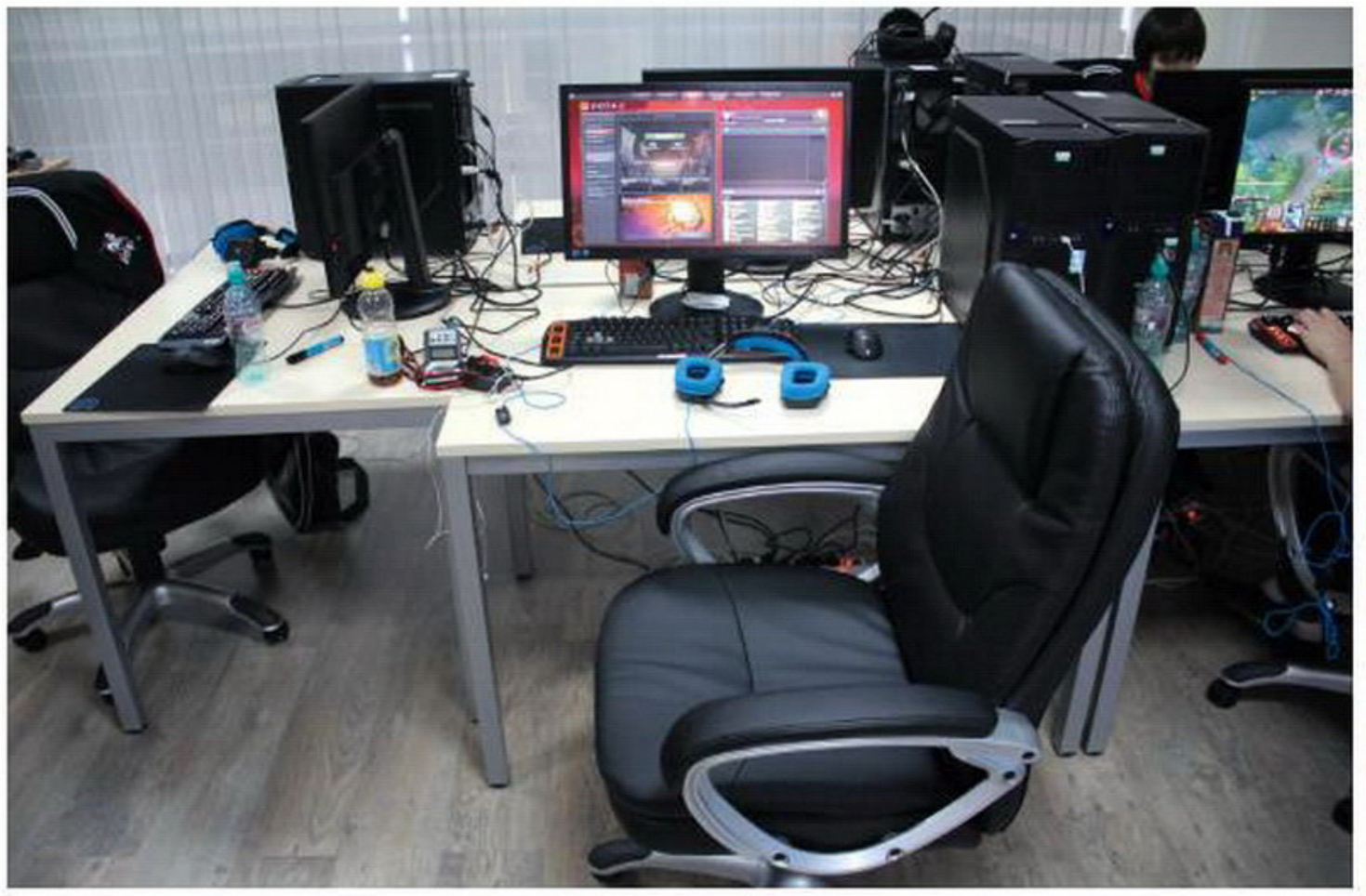
Тем не менее совмещать учебу и киберспорт сейчас гораздо реальнее, чем лет десять назад. Во многих институтах Азии, например, существуют специальные кафедры киберспорта, где готовят будущих чемпионов. Что удивительно, недавно в России тоже появилось подобное направление: в ГЦОЛИФК, на кафедре теории и методики интеллектуальных видов спорта, ведется обучение по специализации «Теория и методика интеллектуальных видов спорта (киберспорт)». Для поступления требуются высокие баллы ЕГЭ по русскому языку и биологии, а также успешно пройденное собеседование по теме на выбор (среди которых есть «История компьютерного спорта» и «Читерство в компьютерном спорте»).

ФАКТ 3. ВЕК КИБЕРСПОРТСМЕНА НЕДОЛОГ

Карьера любого спортсмена коротка: в футболе играть профессионально возможно лет до сорока, в хоккее – до тридцати пяти. В киберспорте эта планка еще ниже и в среднем составляет двадцать пять лет. После этого возраста, как правило, начинает падать скорость реакции, да и дает о себе знать усталость от профессиональных соревнований. Но чем же могут заняться киберспортсмены по окончании карьеры?

Многие становятся комментаторами или стримерами, тем более что к моменту ухода из киберспорта у игроков уже есть армия преданных поклонников. Некоторые благодаря идеальному знанию игры уходят в тренерское дело или менеджмент. Кто-то даже основывает свои команды, как было с Андреем Носковым и его командой The Red по **World of Tanks**.

Кроме того, на пике своей карьеры киберспортсмены зарабатывают серьезные деньги. Их общий доход складывается из постоянной зарплаты, премиальных за выигрыши на турнирах и спонсорских. Многие профессиональные игроки также получают неплохие деньги со стримов, причем порой эти суммы сопоставимы с основной зарплатой или даже превосходят ее. Но, само собой, тут речь идет об единицах.



КАК ПРАВИЛО, именно так выглядит рабочее место киберспортсмена, где он проводит весь день. Под рукой – все самое необходимое

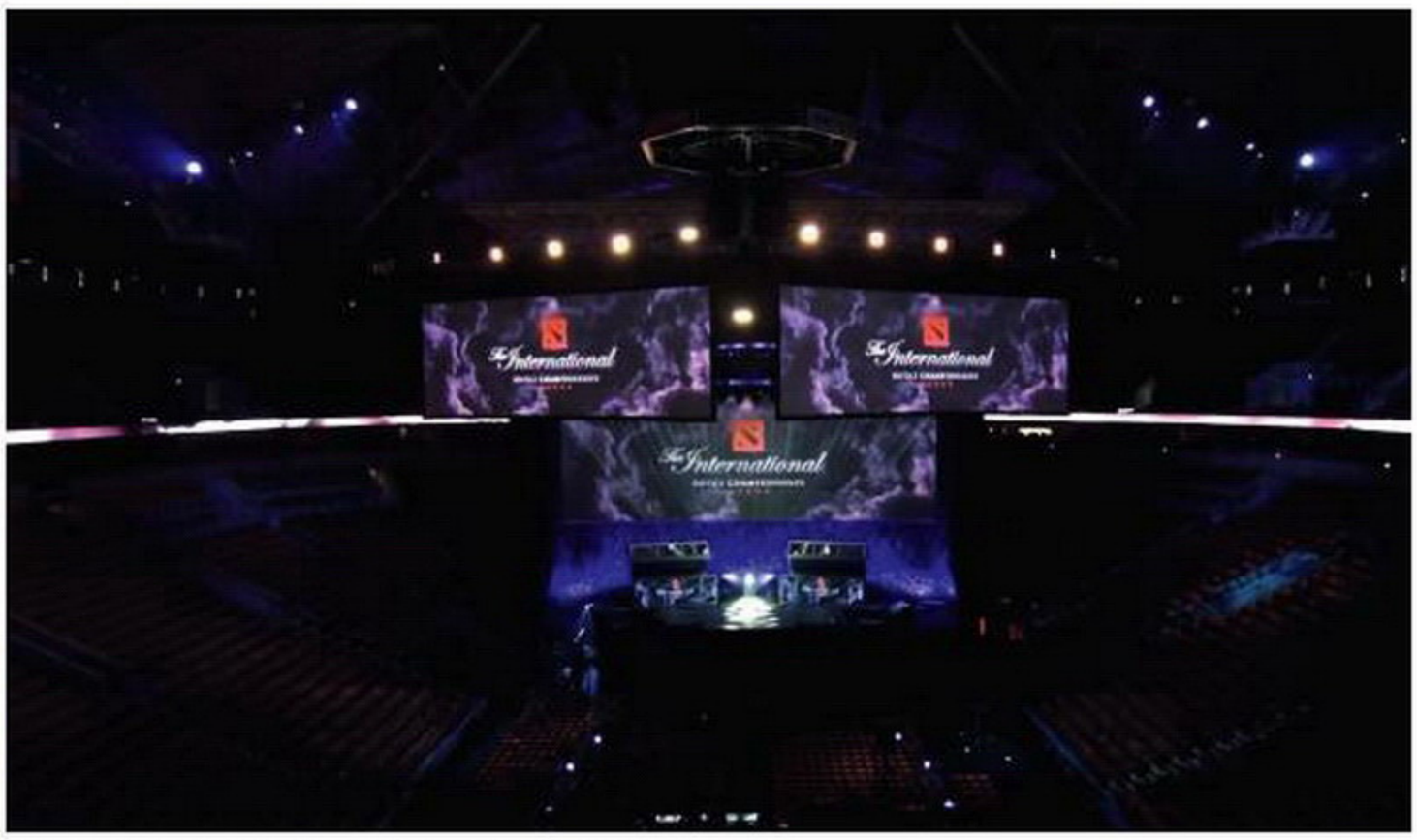
ФАКТ 4. ПРОБЛЕМЫ СО ЗДОРОВЬЕМ

Помните серию **South Park**, где четверка главных героев увлеклась **World of Warcraft** и превратилась в прыщавых колобков, приросших к креслам? Примерно так люди, далекие от игр, и представляют себе киберспортсменов. Но большинство профессиональных игроков выглядят с точностью до наоборот – достаточно посмотреть на любую киберспортивную команду, чтобы убедиться в этом. Так где же правда?

В июне 2010 года доктор Доминик Микларайт (университет Эссекса, Англия) провел ряд физических и психологических тестов на ведущих киберспортсменах, чтобы выяснить, можно ли все-таки считать киберспорт настоящим спортом. Все кандидаты были в возрасте от 20 до 23 лет, выглядели «стройными» и имели телосложение, схожее с профессиональными атлетами. Тем удивительнее, что физический уровень испытуемых был потрясающе низок и сравним с людьми либо гораздо младшего, либо гораздо старшего возраста. По словам самого доктора, «*их легкие были как у 60-летнего заядлого курильщика*».

ТАК НАЗЫВАЕМАЯ «ИНТЕЛИАДА» в этом году включала в себя киберспортивные дисциплины (FIFA и StarCraft)

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ИГРА требует отточенных навыков и молниеносной реакции – качеств, которые ценятся и в других профессиях



ВОТ ТАК выглядел чемпионат International по Dota 2

Безусловно, это результат киберспортивного образа жизни, когда ежедневно приходится проводить за монитором по 10–12 часов. С другой стороны, доктор Миклрайт был не меньше удивлен результатами психологических тестов. Скорость реакции, моторика, конкурентоспособность и даже эмоциональное состояние – все эти показатели были очень близки к профессиональным спортсменам. Более того, реакция на визуальные стимуляторы была почти такой же, как у летчиков-истребителей!

ФАКТ 5. НЕПОНИМАНИЕ СО СТОРОНЫ ОБЩЕСТВА

Несмотря на то, что киберспорт – это очень быстро развивающаяся индустрия (призовой фонд турнира **International 2015** по Dota 2 на момент написания статьи составлял 15 миллионов долларов и продолжал расти), общество до сих пор не воспринимает его всерьез. Ответ киберспортсменов на вопрос «*Чем ты занимаешься по жизни?*» вызывает в лучшем случае удивление, а в худшем – неодобрительно-презрительную реакцию: «*А, так ты безработный, да еще и в игрушки играешь*». Причем такая проблема есть не только в России, ребята из Team Empire сталкивались с подобным отношением и в США, и в Канаде, и в Европе.

Порой доходит до смешного: в посольствах разных стран команде приходится отвечать на многочисленные удивленные вопросы о цели путешествия. Еще забавнее становится, когда пограничники слышат о среднем заработке игроков (который превышает стандартную зарплату раза в два-три) и в их взгляде начинает отчетливо читаться: «*Черт, что же я делал все это время!*»

ФАКТ 6. ЧАСТЬ КОРАБЛЯ – ЧАСТЬ КОМАНДЫ

Не стоит забывать и о том, что большинство дисциплин в киберспорте – командные, а значит, ценятся не только личные способности каждого, но и умение работать в группе. Отбор новых игроков происходит в три этапа: вначале принимается решение о доборе, затем выбираются подходящие кандидатуры, наконец, каждый из них проходит полноценный «тест». Важно учитывать психологическую совместимость игроков, ведь цена ошибок из-за ссоры перед крупным матчем слишком высока.

Отчасти эта проблема решается буткемпами, где игроки не только сыгрываются, но еще и сближаются эмоционально (или решают все спорные вопросы, если таковые имеются). Тем не менее составы команд часто меняются, обычно в процессе так называемых «решафлов». Например, последнее изменение в составе Team Empire произошло не далее как в январе этого года – к команде примкнул Илья «Alohadance» Коробкин.

Хорошо сыгранная и сплоченная команда не только показывает высокие результаты на турнирах, но и отлично проводит время вне их. Например, после **International 2014** основной состав Team Empire отправился путешествовать по западному побережью Америки. Единственным правилом в этой поездке был полный запрет на разговоры о Dota 2, а проштрафившийся скидывался в общую копилку за каждое упоминание об игре. Стоит ли говорить, что каждый из игроков нет-нет да и срывался на рассуждения о чемпионах или тактике? Копилка, кстати говоря, была использована по прямому назначению – в Лас-Вегасе.

ТЕМ НЕ МЕНЕЕ СОВМЕЩАТЬ УЧЕБУ И КИБЕРСПОРТ СЕЙЧАС ГОРАЗДО РЕАЛЬНЕЕ, ЧЕМ ЛЕТ ДЕСЯТЬ НАЗАД

■■■

Безусловно, это далеко не все аспекты жизни киберспортсменов – ведь еще есть и постоянная необходимость поддерживать профессиональный уровень, и регулярный стресс от турниров, и экстремальные ситуации (когда приходится выходить на игру с очень высокой температурой, например).

В киберспорте сегодня можно зарабатывать большие деньги, но для этого нужно пройти очень трудный и зачастую нестандартный путь. Главный совет, который дают все киберспортсмены начинающим игрокам, – трезво оценивайте свои силы и мотивацию.

Мы же с позиции зрителей можем только порадоваться развитию этой индустрии по всему миру. Кто знает, возможно, лет через пять-десять мы даже ее не узнаем. ■

НЕ ПЕРЕПЛАЧИВАЙ!

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!

ОФОРМИ ПОДПИСКУ НА САЙТЕ МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

При оформлении годовой подписки на сайте *МагазинЖурналов.рф* свежий номер «Игромании» обойдется вам всего в 180 рублей без учета доставки. Зачем переплачивать, когда можно покупать журнал напрямую у редакции в несколько раз дешевле?

Также подписку можно оформить в любом почтовом отделении. Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958. Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753. Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254.

РЕКЛАМА

ВСЁ ИЗМЕНИТСЯ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ 4ЕТВЁРКА

ОТ СТУДИИ, СОЗДАВШЕЙ
ЛЮДИ ИКС: ДНИ МИНУВШЕГО БУДУЩЕГО

12+

MARVEL

В КИНО
С 20 АВГУСТА

РЕКЛАМА